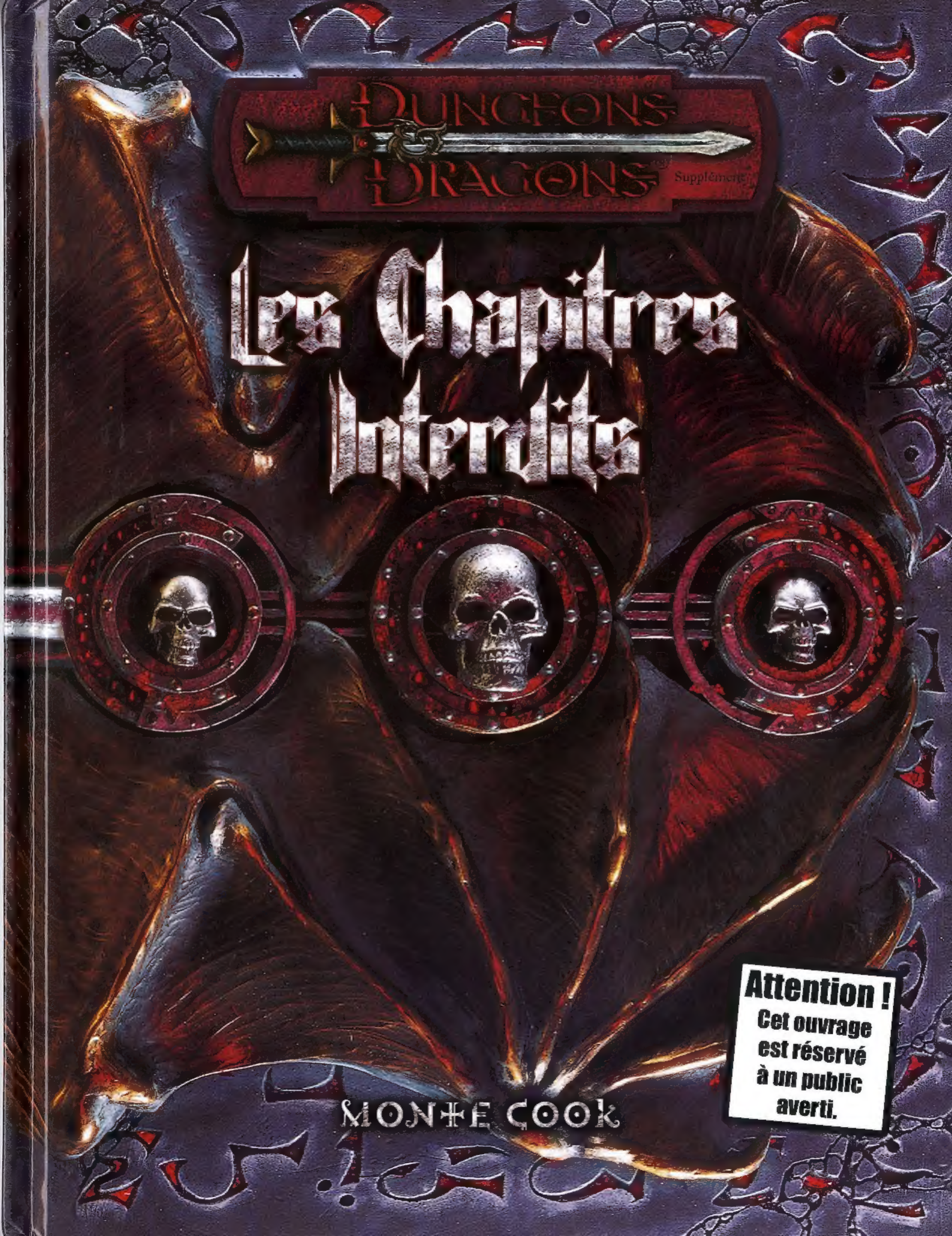

Dungeons & Dragons
Supplément
Les Chapitres Interdits
Attention !
Cet ouvrage est réservé à un public averti.
Monte Cook



LES CHAPITRES INTERDITS

MONTE COOK

DÉVELOPPEUR
BRUCE R. CORDELL

RELECTURE
DAVID NOONAN, PENNY WILLIAMS

RESPONSABLE DE L'ÉDITION
KIM MOHAN

DIRECTEUR CRÉATIF
ED STARK

DIRECTEUR DU DPT. JDR
ANTHONY VALTERRA

VICE PRÉSIDENT DU DPT. R&D JDR
BILL SLAVICSEK

VICE-PRÉSIDENTE DE LA PUBLICATION
MARY KIRCHOFF

DIRECTION DU PROJET
MARTIN DURHAM

SUIVI DE PRODUCTION
CHAS DELONG

DIRECTION ARTISTIQUE
DAWN MURIN

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
DAREN BADER, THOMAS BAXA, MATT CAVOTTA, BRIAN DESPAIN, JEFF EASLEY, SCOTT FISCHER, LARS GRANT-WEST, QUINTON HOOVER, JEREMY JARVIS, RAVEN MIMURA, VINOD RAMS, WAYNE REYNOLDS, DAVID ROACH, RICHARD SARDINHA, BRIAN SNODDY, ARNIE SWEKEL, ANTHONY WATERS

CONCEPTION GRAPHIQUE
ROBERT CAMPBELL, CYNTHIA FLIEGE, SHERRY FLOYD, SEAN GLENN

VERSION FRANÇAISE
TRADUCTION : MARIANNE « PRINCESSE » FERAUD, NATHALIE « SMILING » HUET, SANDY « WEIRDO » JULIEN, DOMINIQUE « DOUDOU » LACROUTS ET JÉRÔME « ROCCO » VESSIERE
CORRECTIONS, UNIFICATION : CROC ET JÉRÔME VESSIERE
MAQUETTE : BOULY LE POURFENDEUR
TITRE ORIGINAL : *Book of Vile Darkness*

AVERTISSEMENT : le guide des *Chapitres Interdits* s'adresse à un public adulte. Soumis à une réserve parentale.

TESTEURS : Paul Bender, Eric Cagle, Michele Carter, Andy Collins, Sue Cook, Daniel Cooper, Bruce R. Cordell, Jesse Decker, Martin Durham, George Fields, Jeff Grubb, Paula Horton, Robert Kelley, Todd Meyer, Erik Mona, Brian Moseley, Christopher Perkins, Athena Petticord, Jon Pickens, Ratty, Sean K Reynolds, Mat Smith, Keith Strohm, Michael S. Webster, Penny Williams

Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu Dungeons & Dragons®, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Ce supplément de jeu WIZARDS OF THE COAST® n'est pas sujet à l'*Open Game Content*. Reproduction partielle ou totale interdite, sauf autorisation écrite. Pour plus d'informations sur l'*Open Gaming License* et la *d20™ System License*, rendez-vous à www.wizards.com/d20.

Les règles de création du poison ont été adaptées de celles présentées dans *D'Ombre et de Lumière*, de David Noonan et John D. Rateliff. Les règles de dépendance aux drogues ont été adaptées de *Seigneurs des Ténèbres*, de Sean Reynolds et Jason Carl.

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
QUESTIONS? 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hosfveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360

DF881610000
PREMIÈRE IMPRESSION EN FRANCE : MAI 2003

TABLE DES MATIÈRES

Introduction

Les Chapitres Interdits est un guide consacré au Mal. Vous y trouverez une multitude de nouveaux éléments de jeu, tous particulièrement abominables, cruels, ignobles et répugnants. Un certain nombre de créatures, de sorts et d'objets maléfiques avaient déjà fait leur apparition dans de précédentes parutions, mais ce compendium s'attache uniquement aux aspects du Mal les plus infâmes, les plus affreux et les plus atroces que vous pourriez rencontrer en cours de jeu. Ses pages font référence à des actes d'une incroyable perversité et d'une extrême cruauté, et elles ne ressemblent à rien de ce que vous avez pu rencontrer auparavant dans le jeu DUNGEONS & DRAGONS.

Que les choses soient claires : *Les Chapitres Interdits* constituent un guide qui est réservé à un public averti. Les sujets qu'il traite ne sauraient être abordés par des personnes immatures, délicates ou pusillanimes. Ce livre comporte de nombreuses scènes de fiction mêlant horreur et barbarie. On y parle de sacrifices humains, de dépendance, de magie corruptrice et de comportements pervers. Son contenu ne s'inscrit en aucun cas dans une approche humoristique de la « méchanceté » – il n'y est question que du Mal et de rien d'autre.

Cependant, avant que le dégoût ne vous pousse à reposer ce livre, nous voudrions vous rappeler ceci : plus noire est l'ombre du Mal, plus étincelante est la lumière du Bien. Plus vil est le scélérat, plus grand est le héros. Si vous désirez inclure dans votre jeu un élément particulièrement terrifiant contre lequel vos personnages joueurs (PJ) livreront des combats épiques, alors ce livre est fait pour vous.

CACHEZ CE LIVRE !

Les Chapitres Interdits sont réservés aux maîtres du donjon (MD). De la même façon que vous cacheriez à vos joueurs le contenu d'une aventure publiée, veillez à limiter l'accès aux informations que renferme ce livre. Ne laissez pas vos joueurs pressentir ce qui attend leurs personnages.

LE MAL EN TANT QU'ÉLÉMENT DE JEU

Pour chaque force de l'univers, il existe une force contraire de puissance égale. Le jeu D&D regorge de références au combat du Mal et des ténèbres contre les forces du Bien (incarnées par les PJ). Chaque fois qu'une grande puissance maléfique est vaincue, une autre prend sa place, telle une hydre dont les têtes ne cessent de repousser. Les héros luttent contre le Mal avec pugnacité tandis que les moins exaltés ne le combattent qu'en cas d'extrême nécessité. Mais les personnages les plus intelligents ne laissent jamais les ténèbres et la corruption pénétrer trop longtemps leurs pensées, de peur qu'elles ne les envahissent. Lorsqu'un paladin rentre chez lui après une longue quête, il se doit de laisser de côté les horreurs qu'il a côtoyées s'il veut pouvoir profiter de la présence de sa famille et de ses amis.

Prenez garde à ne pas laisser les forces du Mal décrites dans *Les Chapitres Interdits* envahir votre jeu. Le pouvoir des archifiélons, la perfidie des maléfices et la corruption de certains dons et objets magiques présents dans ce livre se situent bien au-delà de ce que vous pouvez imaginer. Vous pourriez être tenté, à maintes reprises, de déchaîner certains éléments de ce guide contre vos personnages. Mais à moins que vous ne désiriez mener la plus sinistre des campagnes – et que tel soit également le désir de vos joueurs – il vous faudra résister à cette tentation et utiliser ces informations avec parcimonie. Ce supplément n'est pas un prétexte pour transformer votre jeu en un voyage morbide et éreintant au cœur de la dépravation la plus infâme. Pour que le Mal absolu conserve toute la force de son impact, les PJ ne doivent pas avoir affaire à lui à tous les coins de rue. Si vous réussissez à faire en sorte que vos joueurs tremblent d'effroi devant les ennemis qu'il leur faut affronter, leurs victoires n'en seront que plus délectables.

LES *CHAPITRES INTERDITS*

Ce supplément est composé de huit parties principales.

Chapitre 1 : la nature du Mal. Ce chapitre est consacré aux fondements du Mal et des actes de malfaisance. Vous y trouverez quelques conseils pour vous aider à façonner les créatures les plus viles et des exemples vous montrant la manière d'incorporer les idées de ce livre dans votre propre campagne. Il expose également les règles régissant les domaines de prédilection de certains êtres maléfiques, comme le cannibalisme ou la dépendance. Vous y découvrirez de nombreux exemples de civilisations, de personnages, de lieux et de dieux maléfiques dont vous pourrez vous inspirer dans vos parties de D&D.

Chapitre 2 : nouvelles règles. Ce chapitre vous propose tout un éventail de nouvelles règles régissant les malédictions, les dégâts, les sacrifices, les maladies et les possessions maléfiques.

Chapitre 3 : équipement. Instruments de torture, pièges, poisons et drogues tiennent une place très importante dans l'arsenal de tout scélérat. Ce chapitre vous explique comment les utiliser dans votre campagne. Vous y trouverez également un grand nombre d'objets magiques – y compris des artefacts – souillés par le Mal.

Chapitre 4 : dons. Ce chapitre propose de nouveaux dons. Certains d'entre eux appartiennent à une nouvelle catégorie appelée dons maléfiques. Pour acquérir un don maléfique, les personnages doivent être d'alignement mauvais.

Chapitre 5 : classes de prestige. Certaines classes de prestige présentées dans ce chapitre sont réservées aux monstres et aux fiélons. Les autres sont destinées aux personnages vouant un culte aux diables et aux démons.

Chapitre 6 : magie. Ce chapitre intéressera tous les personnages désirant explorer la magie noire. Il vous fait découvrir les sorts de corruption, utilisables par tout lanceur de sorts prêt à payer le prix que requiert le recours à de telles exactions.

Chapitre 7 : les seigneurs du Mal. Ce chapitre est consacré aux créatures les plus innommables – les archidiables qui règnent sur les Neuf Enfers et les seigneurs démons qui résident dans les Abysses. Les joueurs de D&D les plus expérimentés reconnaîtront probablement certains noms : Démogorgon, Asmodée, Orcus et Belzébuth.

Chapitre 8 : monstres maléfiques. C'est ici que se trouvent les diables et les démons. Vous découvrirez également de nouveaux morts-vivants ainsi que d'autres créatures. En outre, ce chapitre vous propose quelques archétypes dont vous pourrez vous inspirer pour rendre vos créatures maléfiques encore plus abominables que la plupart de leurs semblables.

Tous ces chapitres constituent des outils destinés à aider le MJ à élaborer de nouveaux adversaires malfaisants. À la fin du livre se trouve une annexe réservée aux PJ maléfiques. Vous y découvrirez de nombreux conseils qui vous aideront à faire face aux situations susceptibles de se produire si vous autorisez la présence de personnages maléfiques dans votre campagne.

NOTE DE L'AUTEUR

Je n'approuve, ni ne cautionne, ni ne cherche à glorifier quelque élément de ce livre qui puisse avoir un lien quelconque avec la réalité. Ce livre parle de choses affreuses et je ne suis pas quelqu'un de méchant. Je vous l'assure.



LA NATURE DU MAL

CHAPITRE UN

Dans le jeu D&D, le Bien et le Mal ne sont pas des concepts philosophiques. Il s'agit des forces qui définissent l'essence même du cosmos.

– Manuel des Joueurs de D&D

Le « Mal » est un mot souvent galvaudé. Pris dans le contexte de ce jeu, et à plus forte raison dans celui de ce livre, ce mot devrait être uniquement employé pour désigner la puissance obscure, force de destruction et de mort, qui pousse les âmes au péché et pervertit à tout instant la pureté et l'innocence. Le Mal est abominable, corrompu et d'une noirceur infinie. Il n'est ni vilain, ni désagréable, ni incompris. Il est mauvais, égoïste, cruel, sanguinaire et malveillant.

LE CONCEPT DU MAL DANS VOS AVENTURES

Il y a deux façons d'envisager le concept du Mal dans votre campagne : l'approche objective et l'approche relative. La deuxième option constitue une variante et se doit d'être utilisée avec précaution.

L'APPROCHE OBJECTIVE

Il s'agit de l'approche la plus simple, celle qui a été adoptée pour le jeu D&D et celle qui a été mise en avant dans ce livre. Ce système de références permet de juger le Mal de façon objective. La nature maléfique d'une créature, d'un acte ou d'un objet n'est pas liée au jugement de la personne qui le contemple ; elle est simplement maléfique ou non. La clarté de cette définition permet de mettre en application des sorts tels que *châtiment sacré*. Et l'inverse est également vrai : c'est parce que le sort *détection du Mal* fonctionne qu'une définition objective du Mal existe. Vous voulez savoir ce qu'est le Mal ? Inutile de consulter un livre de philosophie. Il vous suffit de voir qui sera la victime du prêtre qui aura lancé *châtiment sacré*. Ces créatures-là sont maléfiques. Leurs agissements sont, de manière générale, des actes maléfiques. Si votre personnage hésite encore, il peut convoquer une créature céleste ou lancer un sort de *communion* et poser simplement la question suivante : « Cette créature est-elle maléfique ? » Les puissances supérieures seront là, prêtes à communiquer avec vous.

Le *Manuel des Joueurs* décrit le Mal de la façon suivante : « Le Mal tend à opprimer et à tuer les gens, ou du moins à les faire souffrir. Certaines créatures d'alignement mauvais ignorent la compassion et tuent quand cela les arrange. D'autres sont activement malfaisantes ; elles tuent pour le plaisir ou pour obéir à leur dieu maléfique. »

Cette approche objective du Mal fonctionne parfaitement avec les jeux de rôle évoluant dans un univers d'*heroic-fantasy*. Le Mal est une chose facilement identifiable pour un héros ; il sait qu'il se doit de le combattre. Une conception objective du Mal permet aux joueurs (et à leurs personnages) d'éviter les problèmes d'éthique ou de morale, surtout ceux qui sont susceptibles de faire dérailler une séance de jeu. Lorsque vous menez une campagne dirigée contre

des gnolls, vous ne devez pas consacrer la séance entière à un débat philosophique centré sur la question de l'éthique dans le cadre du massacre des gnolls.

L'APPROCHE RELATIVE (VARIANTE)

Cette seconde approche considère le Mal comme un concept subjectif entièrement subordonné à l'attitude de l'observateur. Ce n'est pas l'approche habituelle des parties de D&D ; elle ressemble plutôt à la façon dont de nombreuses personnes voient le monde réel. L'utilisation de cette variante change considérablement un jeu – tout du moins en ce qui concerne le « Mal ». Dans le cadre de l'approche relative, le Mal n'est pas un attribut inhérent à la nature même d'une créature ; il est soumis à l'appréciation de chaque individu. Alors qu'un ensemble de créatures (une civilisation entière par exemple) peut partager un même point de vue sur ce qui est bien et ce qui est mal, il est tout à fait possible qu'un autre groupe possède un point de vue différent, voire contraire. Bien entendu, les points de vue peuvent également diverger si votre MJ utilise l'approche objective, mais dans ce cas, le groupe a la possibilité de prouver la véracité de ses propos.

Dans un monde où le Mal est un concept relatif, deux divinités peuvent incarner des préceptes de morale entièrement différents, voire contradictoires. Imaginons que le paladin d'une quelconque divinité parte en guerre contre des personnages qu'il considère comme des barbares païens. Dans ce cas, il pourrait très bien se retrouver à lutter contre d'autres paladins, obéissant à un autre dieu, et également convaincus d'avoir affaire à un misérable infidèle en la personne de notre protagoniste.

Si vous décidez d'adopter cette approche, il vous faudra prendre certaines décisions concernant vos parties. Par exemple, dans un monde où le Mal est un concept relatif, comment peut fonctionner le sort *détection du Mal* ? Lorsque deux paladins d'opinions opposées s'affrontent sur le champ de bataille, ont-ils chacun la possibilité d'utiliser leur pouvoir de châtiment du Mal contre l'autre ?

DÉFINITION DU MAL

Bien entendu, que vous adoptiez ou non l'approche objective dans vos parties, les personnages maléfiques ne se qualifient pas toujours eux-mêmes de la sorte. Qu'ils se trompent ou qu'ils mentent, rien ne les empêche de renier leur nature maléfique. Même le plus déséquilibré des assassins saura justifier ses actes au nom de ses croyances, de son dieu ou d'une vision complètement dénaturée de ce que le monde devrait être.

Un assassin supprimera les enfants qu'il estime faibles ou incapables d'atteindre l'âge adulte, tandis qu'un autre éliminera ceux qui selon lui seront maléfiques une fois devenus grands. Peut-être aura-t-il fait un songe prophétique lui annonçant que le Mal grandissait parmi les enfants de cette ville.

À une plus grande échelle, un prêtre mauvais partira du principe que pour mieux servir les intérêts de son noir suzerain, il lui faut raser un village entier et sacrifier tous ses habitants. Est-ce maléfique ? Oui. Le prêtre considère-t-il cet acte comme maléfique ? Non. Cet acte est pour lui la preuve de son infinie dévotion et l'expression de sa foi. Et quand bien même serait-il conscient de l'ignominie de son geste, il s'en moquerait sans doute éperdument.

Un dictateur peut ordonner l'élimination d'une race entière de créatures vertueuses sous prétexte d'anéantir des êtres maléfiques. Il peut prendre le contrôle du monde et soumettre ses habitants à l'arbitraire de sa tyrannie. Mais il peut également être convaincu d'être un personnage admirable, persuadé que le monde se porterait bien mieux s'il l'avait pour guide. Cette dernière attitude ne le rendrait pas moins dangereux.

CONTEXTE ET INTENTIONS

La définition objective du Mal implique-t-elle que l'intention n'ait aucun rôle à jouer dans la distinction qui doit s'opérer entre le Bien et le Mal ? Seulement jusqu'à un certain point.

Prenons le cas du paladin Zophas. En montant au sommet d'une colline de rochers pour échapper à un groupe d'ours-hiboux, il provoque un éboulement qui ensevelit les ours-hiboux avant de dévaler le reste de la colline et de s'écraser sur une cabane habitée par de pauvres innocents. Zophas est-il un horrible assassin ? Doit-il perdre instantanément son alignement loyal bon ? Non, même si Zophas peut ressentir une part de responsabilité et de culpabilité. Il peut éventuellement faire de son mieux pour réparer les dégâts qu'il a involontairement causés.

Mais qu'en serait-il si Shurrin, l'ami de Zophas, lui avait dit : « Ne monte pas là-haut, Zophas ! Tu risques de provoquer un éboulement qui écrasera la cabane ! » et que Zophas soit tout de même parti. Doit-il maintenant être considéré comme un être mauvais ? Probablement. Zophas a fait preuve soit de négligence en mettant en péril les habitants de la cabane, soit d'un orgueil démesuré en surestimant ses talents d'alpiniste. Pour l'instant, Zophas n'est pas précisément un criminel, mais il devrait probablement être déchu de ses caractéristiques de paladin jusqu'à ce qu'on lui lance un sort de *pénitence* ou qu'il trouve un moyen de faire amende honorable.

Si Zophas décide, en toute connaissance de cause, de grimper au sommet de la colline parce qu'il veut échapper aux ours-hiboux, cet acte sera indubitablement malveillant. Dans un monde manichéen au sein duquel la distinction entre le Bien et le Mal se distingue clairement, tuer des innocents pour sauver votre peau est considéré comme un acte foncièrement ignoble. Sacrifier sa personne pour le bien d'autrui est un acte vertueux. C'est un principe difficile à mettre en œuvre, mais c'est ainsi.

Le texte précédent définit trois niveaux d'intention : les actes accidentels, les actes d'imprudence ou de négligence et les actes délibérément malveillants. Cependant, ces trois catégories ne sont pas toujours suffisantes pour définir une intention malveillante. Il faut aussi juger un acte dans son contexte.

Un dément verse du poison dans les conduites d'alimentation en eau d'une ville, en croyant (à tort) que tous les habitants de cette ville sont des démons. Est-ce un acte malveillant ? Oui. Un glabrezu persuade un personnage d'alignement bon que les habitants de la ville sont des démons et qu'ils doivent être éradiqués. Le personnage verse alors du poison dans les conduites d'alimentation en eau de la ville. Est-ce un acte malveillant ? Probablement pas – tout du moins s'il l'on prend en compte le reste des actions du personnage et les circonstances qui l'ont amené à faire ce geste. Quoi qu'il en soit, les personnages vertueux ne devraient en aucun cas commettre des actes plus ou moins douteux. Décider de détruire une ville habitée par des individus maléfiques n'est pas forcément la meilleure attitude à adopter, notamment parce que la ville pourrait également abriter quelques innocents.

Mais compliquons encore un peu les choses. Un témoin voit le personnage vertueux s'apprêter à verser du poison dans l'eau de la ville. Le témoin agit-il de façon malveillante en tuant l'empoisonneur pour l'empêcher de commettre son acte ? Non. Encore une fois, l'intention n'est pas malveillante, et le contexte rend cet acte préférable à la seconde alternative. Rester les bras croisés pendant qu'une hécatombe s'apprête à décimer la population – ce qui constitue le second choix du témoin – est un acte bien plus malveillant que d'empêcher l'empoisonnement.

LES ZONES D'OMBRE

Même avec l'approche la plus manichéenne et la plus objective, il reste toujours quelques zones d'ombre. Prenons l'exemple suivant : une terrible maladie s'est abattue sur le village de Varro et le remède se trouve au cœur de la forêt sacrée de Boisvarro. Les villageois partent dans la forêt à la recherche du remède. Les druides de Boisvarro croient que la forêt est sacrée et que personne ne doit y pénétrer. Ils tentent d'arrêter les villageois. Peut-on considérer que l'un des deux camps soit malintentionné ?

Tous les conflits n'ont pas pour origine la lutte du Bien contre le Mal. S'il est possible que deux nations d'alignement bon entrent en guerre, deux nations d'alignement mauvais le feront avec encore plus d'enthousiasme. Votre personnage doit-il être considéré comme vil s'il tue un personnage d'alignement bon parce que leurs royaumes sont en guerre ? Voilà qui illustre parfaitement ce qu'est une zone d'ombre. Les personnages dotés d'une conception morale extrêmement stricte devraient prêter une attention toute particulière aux raisons qui se cachent derrière cette guerre. En général, le pardon devrait être accordé et accepté. Un tel personnage ne devrait pas causer plus de dégâts ou infliger plus de mal que nécessaire. Il ou elle devrait trouver, si possible, un autre moyen de résoudre le conflit.

ACTES DE MALFAISANCE

Étudier les actions des personnes malfaisantes permet non seulement de définir ce qu'est le Mal, mais aussi d'apporter un éclairage sur les procédés utilisés par les êtres maléfiques. Ce qui suit est bien plus qu'une liste définissant le Mal par opposition au Bien. Les paragraphes suivants vous aideront à élaborer des complots, des procédés, des motivations et des personnalités maléfiques.

LE MENSONGE

Pour la plupart des scélérats, la tromperie, la ruse et la manipulation font partie des outils du métier. Ces outils leur permettent de piéger leurs ennemis, et pas simplement physiquement. Bien raconté et bien placé, un mensonge peut rediriger toute une armée, faire changer d'opinion la population d'une ville entière, ou simplement faire ouvrir la mauvaise porte d'un donjon à un aventurier.

Certains sont des menteurs compulsifs, dans le sens où ils éprouvent un besoin pathologique de mentir. D'autres prennent un plaisir fou à berner les gens. Si un être malfaisant arrive à faire croire un mensonge à son adversaire, il se sera montré supérieur à ce dernier (c'est en tout cas ce qu'il croira).

Les plus intelligents d'entre eux se concentrent souvent sur l'acquisition de compétences en Bluff pour faciliter leurs mensonges. Bien entendu, étant eux-mêmes des menteurs, ils sont particulièrement bien placés pour savoir qu'il peut exister d'autres personnes tout aussi menteuses. Par conséquent, ils ont souvent un modificateur de Psychologie élevé.

Mentir n'est pas nécessairement mal, mais c'est un outil qui peut facilement être utilisé à des fins malveillantes. Le mensonge se prête si volontiers à de sombres desseins que la plupart des codes de chevalerie et des préceptes de religions non maléfiques l'interdisent totalement.

LA TRICHERIE

Tricher revient à enfreindre les règles pour en tirer un bénéfice personnel. Lorsque des êtres malfaisants trichent, ce n'est pas seulement au jeu. Ils élaborent des contrats renfermant des clauses qu'ils peuvent manipuler pour escroquer autrui. Les scélérats manipulent des hommes de loi pour que des malfrats soient remis en liberté au lieu d'être jetés en prison. Ils sabotent le matériel de leurs ennemis afin qu'il se casse ou qu'il ne fonctionne plus normalement. Les tricheurs peuvent menacer de mort la famille d'un conseiller afin de le faire voter en faveur de leur projet. Ils peuvent se servir de sorts ou de poisons pour s'assurer qu'un gladiateur meure dans l'arène et qu'ils tirent profit du pari qu'ils auront fait sur le survivant.

La tricherie peut prendre plusieurs formes. Par exemple, un tricheur peut manipuler deux adversaires pour les faire s'entretuer, ou flouer l'amant d'un de ses ennemis pour l'amener à trahir l'être aimé. Un tricheur peut également se débarrasser de son adversaire en truquant le duel qu'il aura provoqué, ou simplement conclure un accord qu'il (ou elle) n'a de toute façon aucune intention de respecter.

LE VOL

N'importe quel enfant vous dira que voler est mal. Cependant, les scélérats considèrent souvent le vol comme la meilleure façon d'acquérir ce qu'ils convoitent. Les personnages malfaisants ne payent que les choses qu'ils ne peuvent emporter.

Un personnage malveillant doit avoir une raison de ne pas voler. La peur d'être pris dissuade la majorité d'entre eux, mais parfois, un scélérat décide de ne pas voler un objet pour éviter de s'attirer les foudres de son propriétaire. Un prêtre drow peut par exemple payer un roublard pour acquérir un objet magique. Le prêtre volerait volontiers le roublard, mais il paye l'objet pour que le roublard continue d'œuvrer pour lui.

LA TRAHISON

Une trahison n'est généralement rien de plus qu'un habile mensonge, mais ses implications sont bien plus importantes. Trahir revient à causer du tort à quelqu'un en abusant de la confiance qu'il vous a manifestée. Apprendre puis révéler un secret, entrer dans la confidence d'un ennemi avant de l'attaquer ou de le voler sont des actes de trahison courants.

La trahison n'est pas nécessairement intentionnelle – en tout cas pas au départ. Parfois, un personnage peut être tenté de trahir quelqu'un dont il a gagné la confiance en toute légitimité. Les enfants peuvent trahir leurs parents, une maîtresse peut trahir un amant et un ami peut trahir un ami. Cependant, les choses peuvent être plus complexes : un roi peut trahir son peuple, un mari peut trahir la famille de sa femme et un humain peut trahir sa race tout entière. Toute sorte de lien unissant deux créatures est susceptible de servir de base à une trahison.

LE MEURTRE

Commettre un meurtre est l'un des actes les plus vils qu'une créature puisse perpétrer. Le meurtre se définit par l'action de tuer une créature intelligente pour des mobiles abjects : vol, gain, perversion etc.

Les héros qui s'aventurent au cœur de la forêt pour tuer un dragon vert tapi dans son antre ne sont pas des meurtriers. Dans un monde imaginaire basé sur une définition objective du Mal, tuer une créature pour l'empêcher de commettre davantage de torts n'est pas considéré comme un acte malfaisant. Même le meurtre d'une créature à des fins lucratives n'est pas exactement un acte malfaisant (même s'il ne s'agit pas non plus d'un acte vertueux), car il met un terme aux prédations que la créature exerce sur les innocents. Une telle justification ne peut cependant s'appliquer qu'aux créatures foncièrement et irrémédiablement mauvaises, comme les dragons chromatiques.

Les êtres malfaisants se complaisent dans le meurtre. Il constitue la manifestation suprême de leur pouvoir et de leur empressement à commettre toutes sortes d'actes odieux et signifie qu'ils sont suffisamment puissants ou inhumains pour céder à tous leurs désirs.

Pour les créatures les plus malfaisantes, le meurtre est un objectif en soi. Ce genre de créatures déteste la vie et méprise tout être vivant. Tuer un être vivant ou le transformer en mort-vivant leur procure un immense plaisir ; elles s'emploient donc à anéantir le plus de vies possible. Ces créatures sont généralement (mais pas toujours) des morts-vivants.

LA VENGEANCE

La vengeance est une force très puissante. Un acte de vengeance n'est pas nécessairement malfaisant, mais la mentalité maléfique redéfinit souvent le concept de manière à ce qu'il signifie « vengeance à tout prix ». Une vengeance sans limite peut rapidement mener à toutes sortes d'actes malveillants.

Supposons par exemple que quelqu'un vole un anneau magique à un magicien kuo-toa. Le magicien force l'entrée d'une forteresse duergar pour utiliser une boule de cristal qui lui permettra de localiser le voleur. Le kuo-toa se téléporte à l'endroit où se trouve le voleur – une taverne grouillant d'animation – et se met à lancer des éclairs parmi la foule. Le voleur s'enfuit et utilise un sort d'*antidétection* pour éviter qu'on le retrouve avec autant de facilité. Le magicien, décidément tenace, se transforme de manière à passer inaperçu et commence à traquer tous les membres de la famille du voleur, en les torturant pour leur faire avouer l'endroit où il se cache. Ce genre de scénario dépeint parfaitement le côté maléfique de la revanche.

Le pardon et la pitié ne sont pas des traits susceptibles de caractériser la plupart des créatures malfaisantes. La vengeance est pour eux la seule réponse à donner aux torts qu'ils ont subis (ou qu'ils croient avoir subis).

CULTE DES DIEUX MALÉFIQUES ET DES DÉMONS

Les prêtres qui vénèrent des puissances obscures sont aussi maléfiques que les êtres qu'ils servent. Au nom de Vecna, Érythnul ou Lolth, ces ignobles émissaires pratiquent des sacrifices humains, accomplissent des rites répugnants et élaborent des plans pour aider leur divinité tutélaire. Les activités des adorateurs maléfiques sont parfois extrêmement simples : ils kidnappent des individus pour les offrir en sacrifice, ils volent de l'argent pour bâtir leurs temples, ou ils suivent simplement un dogme qui leur demande de tuer, de violer ou d'agir de façon encore plus infâme. Mais leurs machinations sont parfois bien plus subtiles.

Imaginons qu'un archidiable comme Bélial entame l'exécution de son plan en ordonnant à ses fidèles de chasser hors de la ville (grâce à des rêves, des visions et des sorts de *communion*) les familles dont les enfants ont un âge bien déterminé. Vingt ans après, alors que ces enfants auraient été de jeunes adultes, Bélial pourrait alors libérer un puissant cornugon pour s'emparer d'un précieux artefact se trouvant dans l'église de la ville. Puisque qu'il n'y aurait plus assez d'adultes capables d'empêcher le vol, le cornugon aurait toutes les chances de réussir.

Les temples maléfiques sont parfois des lieux secrets cachés au milieu de communautés innocentes. Un temple maléfique peut se trouver n'importe où – sous une vieille grange, dans un entrepôt ou tout simplement dans une chambre obscure cachée au fond d'une maison. Les temples les plus grands sont généralement loin de toute forme de civilisation – en tout cas, le plus loin possible des communautés d'alignement bon. Ces églises du Mal sont parfois d'immenses bâtiments en pierre, ornés de sinistres reliefs et d'horribles statues, se dressant seules au milieu du désert, tandis que d'autres se trouvent dans des villes ou des cités peuplées de créatures immondes.

ANIMER LES MORTS OU CRÉER DES MORTS-VIVANTS

Les morts-vivants – caricatures de la vie et de la pureté – sont intrinsèquement maléfiques. La création des morts-vivants est le pire des crimes contre-nature qu'un personnage puisse commettre. Quand bien même leur ordonnerait-on de faire le Bien, les morts-vivants n'en sont pas moins destinés à répandre une énergie négative à travers le monde pour en faire un endroit toujours plus noir et maléfique.

Nombreuses sont les communautés qui cernent leurs cimetières de grandes murailles ou postent des sentinelles pour empêcher les pilleurs de tombes d'y pénétrer. La profanation de sépultures constitue une activité souvent lucrative, puisque les nécromanciens payent les matières premières à très bon prix. Bien sûr, les champs de bataille font également partie des lieux de prédilection des pilleurs de tombes – ou des nécromanciens eux-mêmes – lorsqu'il s'agit de trouver des cadavres.

LANCER DES SORTS MALÉFIQUES

Les sorts maléfiques peuvent créer des morts-vivants, infliger des souffrances imméritées, blesser une âme ou produire une multitude d'effets similaires.

Un lanceur de sorts non maléfique peut parfois lancer quelques sorts maléfiques sans avoir à en payer le prix fort, pourvu qu'il n'ait aucune intention malfaisante. Mais la magie noire est l'un des plus courts chemins vers la corruption et la destruction. Les sorts de corruption (cf. *Magie corruptrice* dans le Chapitre 6) sont si atroces qu'ils laissent non seulement des séquelles physiques mais également spirituels sur le lanceur de sorts.

DAMNER OU MEURTRIR UNE ÂME

Blesser physiquement ses ennemis n'est pas un acte ignoble en lui-même, mais s'attaquer à leur âme est toujours un acte infâme. Seul un scélérat de la pire espèce chercherait à meurtrir la partie éternelle d'une autre créature. Les créatures vertueuses se contentent de se débarrasser rapidement de leurs ennemis, convaincues d'infliger à leur ignoble victime un châtiment assez cruel en le livrant à la justice de la vie éternelle. Mais les êtres maléfiques aiment capturer leurs ennemis pour les torturer à mort, et certains préfèrent même torturer l'âme de leurs adversaires, les empêchant ainsi de mourir et donc d'abréger leurs souffrances. Pire encore, certains êtres maléfiques utilisent leur magie méphitique pour détruire l'âme de leur opposant, mettant ainsi un terme définitif à son existence.

FRAYER AVEC DES DÉMONS

Dis-moi qui tu hantes, je te dirai qui tu es. Si ce proverbe s'applique aux créatures qui frayent avec les fiélons –démons et diables – ce sont sûrement des êtres aussi abjects que leurs fréquentations. Les fiélons sont la manifestation suprême du Mal lorsque celui-ci prend la forme d'en être vivant. Ils sont, au sens littéral du terme, le Mal incarné. L'éradication d'un fiélon est toujours un acte vertueux. Laisser subsister un fiélon, sans même parler de convoquer ou d'aider l'une de ces créatures, est un acte clairement maléfique.

Un lanceur de sorts peut parfois convoquer une créature fiélonne pour lui faire accomplir une tâche quelconque. Cet acte est maléfique, mais il n'est pas si affreux. Cependant, il peut arriver que certains personnages, surtout ceux qui vénèrent des démons ou des diables ou qui les considèrent comme de précieux alliés, travaillent avec (ou pour) des fiélons pour servir leurs propres intérêts. Pire encore, certains mortels vendent leur âme aux fiélons pour obtenir davantage de puissance ou de soutien. Tout le monde

sait qu'il est (au mieux) dangereux de traiter avec des démons ou de vendre des âmes, mais pour certains, la soif de pouvoir est une tentation trop forte pour qu'il soit possible d'y résister. Mais les fiélons ont de grands pouvoirs, une durée de vie infinie et une terrible propension à trahir autrui. Par conséquent, il n'est pas surprenant que la majorité des personnages qui viennent quérir l'aide d'un fiélon finissent par se faire rouler dans la farine.

CRÉER DES ÊTRES MALÉFIQUES

Certains vilains ne se contentent pas de fréquenter, de convoquer ou de contrôler des créatures maléfiques. Ils ressentent le besoin d'aller plus loin et de créer, à proprement parler, ce genre de créatures en s'essayant à des expériences immondes ou en employant certains maléfices.

Les seigneurs de guerre maléfiques créent parfois des légions d'horribles monstres (ou le font faire par leurs séides) et les mènent à la bataille contre les forces du Bien. Démons, diables et autres créatures immondes protègent leurs forteresses. Le désir de créer est une force puissante. Tout aussi puissant est le désir de posséder une armée de fidèles facilement contrôlables. Créer et contrôler sont une preuve de puissance, et les monstres épris de puissance ne sont que trop nombreux.

La deuxième façon de créer des êtres maléfiques est de laisser les monstres recréer eux-mêmes leurs victimes selon leur propre image. Par exemple, les victimes d'un bodak se transforment à leur tour en bodak dans la journée qui suit leur mort. Un loup-garou peut également propager le Mal en transmettant la lycanthropie. Les personnages qui utilisent ce type de procédé le font généralement pour le seul plaisir de mal agir. Ces êtres malfaisants adorent le chaos, la mort et la souffrance que ce genre de monstre engendre.

MANIPULER AUTRUI À DES FINS PERSONNELLES

Qu'il s'agisse de sacrifier une victime sur l'autel d'un dieu maléfique pour bénéficier d'une faveur ou simplement de voler un ami, manipuler autrui à des fins personnelles est une marque d'infamie. Les scélérats n'hésitent pas à mettre les autres en danger pour sauver leur propre existence. Mieux vaut que ce soit les autres qui meurent.

Un être malfaisant est naturellement égoïste. Pas une once de compassion ne vient tempérer la cruauté de ses actes. L'accomplissement de ses propres désirs le ronge à un tel point qu'il ne voit aucune raison de ne pas se servir des autres. Au mieux, les autres créatures ne sont que du bétail corvéable à merci. Au pire, elles ne sont que des moucherons qu'il vaut mieux ignorer ou des obstacles qu'il vaut mieux contourner.

LA CUPIDITÉ

La cupidité est une motivation si élémentaire qu'elle ne vaut presque pas la peine d'être mentionnée. Elle pousse pourtant les criminels à mal agir plus qu'aucun autre facteur. La cupidité est liée à la plupart des types d'actes de malveillance mentionnés dans ce livre. L'ambition poussée à l'extrême – et surtout la progression lorsqu'elle se fait aux dépens des autres – peut se manifester par de la cupidité. La soif de richesse, de puissance ou de prestige peut mener à la jalousie, au vol, au meurtre, à la trahison et à une foule d'autres méfaits.

PERSÉCUTER ET INTIMIDER DES INNOCENTS

La persécution est une tendance que l'on retrouve souvent chez les personnes obsédées par le pouvoir. Les êtres malfaisants qui exercent une autorité sur autrui aiment à brandir ce pouvoir afin de se prouver à eux-mêmes leur puissance, mais aussi de la démontrer aux autres. Ce genre d'oppresseur pense que le pouvoir n'a aucune valeur s'il n'est pas reconnu par les autres.

Si l'archétype du persécuteur est une brute usant de sa force physique et de sa puissance pour obtenir ce qu'il désire, il existe également d'autres types d'êtres tyranniques. Un persécuteur préfère parfois utiliser la puissance de la magie plutôt que sa puissance physique pour intimider les gens qui l'entourent. Parfois, le pouvoir est de nature politique. La princesse qui, âgée de 10 ans, force les bardes à chanter des chansons louant sa beauté sous peine de subir les foudres de sa mère tyrannique (la reine) est une parfaite persécutrice.

FAIRE LE MALHEUR D'AUTRUI

Les créatures maléfiques adorent répandre douleur et tristesse autour d'elles. Certaines le font parce qu'elles en tirent un sentiment de supériorité ; d'autres provoquent le malheur d'autrui pour le simple plaisir.

Pousser quelqu'un au malheur va parfois à l'encontre d'autres objectifs malveillants. Un chevalier noir peut, par exemple, susciter le malheur d'autrui en décidant d'épargner la vie de ses ennemis alors qu'ils ne sont plus qu'un amas de combattants blessés, vaincus et démoralisés (et peut-être même maudits ou corrompus par de la magie). Cependant, refuser d'achever ses ennemis n'est pas toujours la meilleure chose à faire. Les ennemis du chevalier noir pourraient parfaitement récupérer et s'opposer de nouveau un jour à lui, avec cette fois-ci une motivation supplémentaire : la vengeance.

De la même manière, un fiélon versant dans les mêmes vices prendra un malin plaisir à révéler ses projets à sa victime juste avant de la tuer, pour le simple plaisir de contempler son malheur. Ce genre de créature tient à ce que ses ennemis réalisent l'ampleur de leur défaite. Si certaines techniques élémentaires telles que la torture peuvent briser un homme, c'est également le cas d'autres procédés plus élaborés tels que l'anéantissement progressif de tous les aspects positifs de la vie d'une créature. Si son ennemi aime à contempler la beauté d'une forêt centenaire, un être maléfique la fera brûler par des élémentaires du Feu. Si son ennemi à une maîtresse, il capturera sa bien-aimée, puis la torturera – ou la retournera contre son amant. Il peut également lui faire porter le chapeau pour des crimes dont il est innocent, en faire la victime de campagnes de diffamations, détruire sa maison ou lui transmettre une maladie. Un scélérat rusé, galvanisé par le malheur des autres, fera en sorte que les proches de son ennemi ne prononcent jamais son nom autrement que sous forme de juron.

Les créatures qui se complaisent dans le désespoir d'autrui adorent utiliser des sorts comme *malédiction*, *contagion* et *chagrin*. Ce genre de crapule préfère utiliser les effets magiques qui ne se contentent pas de tuer ses ennemis car il considère que la mort est une fin trop agréable.

TENTER AUTRUI

Tenter les individus vertueux pour les pousser au vice est un acte malveillant. Les complots tendant vers de tels buts relèvent en grande partie de la compétence des démons et des diables qui cherchent à corrompre les mortels afin de salir leur âme. Les larves sont le fruit de l'œuvre d'un tentateur. Elles sont la manifestation physique des âmes maudites qui peuplent les plans inférieurs (cf. le Chapitre 7). Les larves sont extrêmement précieuses pour les fiélons ; en fait, elles forment à elles seules une sorte de monnaie d'échange. Certains démons et certains diables, particulièrement les érynies, les succubes et les glabrezus, passent la majeure partie de leur temps à corrompre les mortels en leur offrant sexe, puissance, magie et autres plaisirs.

Lorsque des mortels corrompus tentent d'autres mortels, la tentation prend souvent la forme d'un pot-de-vin que le scélérat verse à la personne qui lui aura permis d'agir selon ses désirs. Prenons l'exemple d'un homme riche qui persuade une femme de tuer son propre père en échange d'une forte somme d'argent. Contrairement à un démon, l'homme riche ne se soucie pas de corrompre l'âme de la femme ; il ne s'intéresse qu'à la mort de son père. Cela n'empêche pas que d'autres mortels malveillants puissent pousser les autres à la faute pour le simple plaisir de voir la tentation opérer sur eux.

OBSESSIONS ET DÉPENDANCES

Nombreux sont les esclaves des ténèbres rongés par la dépendance et la perversion. Comportement sexuel douteux, dépendance à la drogue, sadisme et masochisme ne sont que quelques exemples du caractère immonde que peuvent revêtir les êtres corrompus ou pervertis.

Cannibalisme. Les cannibales sont des créatures qui mangent leurs semblables. Pris dans un sens plus large, les cannibales peuvent être définis comme des créatures qui se nourrissent d'autres créatures intelligentes pour un tirer une sorte de plaisir pervers. Beaucoup de créatures agissent de la sorte – les dragons n'ont aucun remords à manger des humains et autres créatures intelligentes – mais généralement, elles ne prennent pas davantage de plaisir (et indubitablement moins de valeur nutritive) à manger un être humain qu'à manger un bœuf.

Se nourrir d'autrui donne du plaisir et parfois de la puissance (cf. les sorts *absorption d'esprit* et *absorption de Force* dans le Chapitre 6) aux cannibales. Les cannibales dévorent souvent les ennemis qu'ils ont vaincus au combat, mais parfois ils assassinent tout simplement leur futur repas.

Un certain nombre de maladies, dont beaucoup s'accompagnent de troubles psychiques, peuvent être transmises par le cannibalisme. Manger des créatures particulièrement répugnantes, comme les trolls et les fiélons, peut s'avérer extrêmement dangereux (cf. la maladie de la lazurescence dans le Chapitre 2).

Masochisme. Les masochistes sont rarement au maximum de leurs points de vie parce qu'ils se mutilent en permanence. Un masochiste éprouve du plaisir à ressentir de la douleur, tant et si bien qu'il est parfois incapable de faire la différence entre les deux. Les masochistes portent des bijoux et des colifichets ornés de pinces et de crochets qui leur rentrent dans la peau. Ils se flagellent à l'aide de fouets et de fils barbelés et se tailladent la peau avec des couteaux et des rasoirs. Lorsque l'on croise son chemin, un masochiste a généralement perdu 1d3x10 % de ses points de vie en automutilation.

Un masochiste bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de la douleur (comme un *symbole de douleur*). En outre, s'il subit, en 1 round, des dégâts dont le total correspond au niveau de son personnage, il bénéficie, lors du round suivant, d'un bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque et de dégâts, aux jets de compétence et aux jets de sauvegarde. Les masochistes sourient avec une écœurante allégresse lorsqu'ils sont blessés au combat et ils crient d'extase lorsqu'on leur inflige d'horribles mutilations.

Automutilation. Comme les masochistes, les auto-mutilateurs sont fascinés par le fait de se faire mal. Mais la douleur n'a aucune importance pour un auto-mutilateur ; c'est l'altération et la destruction de sa propre peau qui le fascine. Ce genre de personnage transforme la destruction de son corps en une sorte d'art pervers et se couvre de cicatrices formant des motifs étranges. Cette scarification rituelle fait parfois partie d'un rite religieux, mais ils se l'infligent tout aussi souvent pour la simple motivation de satisfaire leurs désirs malsains et pervers.

Tous les auto-mutilateurs ne sont pas motivés par le masochisme ou par l'art. Certains introduisent dans leur peau des objets magiques ou ordinaires qui pourraient s'avérer utiles par la suite. De minuscules objets tels que des clés peuvent non seulement être cachés dans les orifices corporels, mais aussi sous la peau, au fond des blessures qu'ils se sont eux-mêmes infligées. Dans certains cas, une poche sous-cutanée se forme lorsqu'une blessure cicatrise autour d'un objet. Un tatouage peut aider à dissimuler les cicatrices de ce type d'insertion.

Lors d'un combat, un auto-mutilateur possède toujours 1d3–1x10 % points de vie en moins que son maximum habituel. Comme un masochiste, un auto-mutilateur bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de la douleur.

Enfin, un auto-mutilateur peut choisir de diminuer de 10 points la somme de ses points de vie pour que son corps soit en permanence recouvert de croûtes et de cicatrices. Ce processus endurcit la peau, ce qui lui confère un bonus d'armure naturelle de +1.

Sadisme. Les sadiques prennent plaisir à faire souffrir autrui. En règle générale, ils détestent avoir mal, mais certains d'entre eux apprécient les deux à la fois. Les personnages qui menacent physiquement un sadique bénéficient d'un bonus de circonstances de +1 aux jets d'Intimidation, sauf si le sadique est aussi un masochiste.

Si au cours d'un round, un sadique inflige un total de dégâts correspondant au niveau du personnage, il bénéficie, lors du round suivant, d'un bonus de circonstances de +1 aux jets d'attaque et de dégâts, aux jets de compétence et aux jets de sauvegarde. Lorsqu'on lui inflige une blessure très grave, le sadique sourit et lèche les gouttes de sang sur son visage.

Psychopathie. En théorie, un psychopathe est une personne atteinte de graves troubles psychiques entraînant un comportement égocentrique et antisocial. Cependant, dans le cadre du jeu D&D, un psychopathe est une personne qui prend un malin plaisir à tuer – ce dont il est d'ailleurs devenu dépendant. Ce type de psychopathe tue pour le simple plaisir et pour éprouver le sentiment de puissance qui accompagne ce geste. Les psychopathes exultant à la vue de leurs victimes leur demandant pitié sont souvent des sadiques qui aiment torturer leurs victimes avant de la tuer. Ceux qui prennent simplement plaisir à achever une vie ne s'intéressent qu'à la mort et les cris de pitié ou de douleur ne font que les énerver.

Il existe encore un autre type de psychopathe qui mérite d'être mentionné : le violeur. Pour ce lamentable scélérat, les rapports sexuels sont un moyen de domination. Les violeurs peuvent être des deux sexes, mais la grande majorité d'entre eux sont des hommes. Un violeur capturera probablement ses victimes, surtout celles appartenant au sexe vers lequel il se sent particulièrement attiré (bien que ce ne soit pas forcément le cas car le viol a trait à la domination et au pouvoir, pas à une véritable relation sexuelle).

Nécrophilie. Obsession particulièrement immonde, la nécrophilie représente le plaisir d'avoir une relation sexuelle avec les morts. Les nécrophiles sont souvent les membres d'un culte de la mort, les adorateurs d'un dieu mort-vivant comme Vecna, ou les adeptes d'un seigneur démon comme Orcus. Les nécrophiles peuvent avoir des relations sexuelles avec des cadavres dans le cadre d'un rite religieux, en signe d'allégeance envers une puissance supérieure ou simplement pour leur propre plaisir. Pour se donner un sentiment de puissance et de supériorité, les individus particulièrement vils violent le corps de leurs ennemis après les avoir tués.

Bestialité. Les individus possédés par cette obsession cherchent à entretenir des relations sexuelles avec des créatures d'un type, d'une forme ou d'un intellect entièrement différent du leur. Parfois, la bestialité naît d'un désir de domination ressenti envers une créature d'intelligence limitée, mais cette perversion est plus généralement causée par une déviance dans ses penchants. Les

métamorphes forment le gros de ces créatures, mais il arrive que des dragons maléfiques soient également attirés par des créatures appartenant a d'autres espèces que la leur. Ainsi, certains dragons apprennent des sorts ou acquièrent des objets magiques qui leur permettent de se transformer. Les fiélons ont pour habitude de seduire et de violer toutes sortes de créature pratiques qui ont pour résultat d engendrer differents types de demi fiélons, tous particulierement monstrueux.

Alcoolisme/dépendance aux drogues. Tout individu dépendant de la prise d'une substance particulière tend à se comporter de façon déconcertante, violente et parfois autodestructrice. Certains d'entre eux en arrivent à un stade où ils ne peuvent plus se passer de cette substance. Ils finissent alors par vendre leurs biens matériels (et dans certains cas les membres de leur famille) pour obtenir les drogues qui provoquent ce manque.

Les dépendances aux drogues ont les mêmes caractéristiques que les maladies, telles qu'elles sont décrites dans le *Guide du Maître*. Reportez-vous au Chapitre 3 de ce livre pour plus d'informations sur les règles régissant précisément les drogues et les dépendances qui leur sont associées.

DIEUX MALÉFIQUES

Comparées à des dieux tels qu'Érythnul et Vecna, les divinités décrites dans cette partie sont relativement mineures et ne possèdent que quelques petites congrégations et cultes dédiés à leur personne. La plupart des gens parlent de ces dieux terrifiants avec crainte, ou n'en parlent pas du tout, de peur d'attirer leur attention. Toutes ces divinités peuvent, séparément ou collectivement, être incorporées au cours d'une campagne.

KARAAN

Connu principalement sous le nom de la Bête, Karaan est une entité monstrueuse représentant la luxure bestiale et la destruction gratuite. Karaan est habituellement dépeint comme un immense humanoïde recouvert de fourrure, doté de terribles griffes et de crocs monstrueux. Il ne ressemble à aucun animal particulier, mais il a l'aspect d'un prédateur.

Karaan représente le côté obscur de la nature. En ce sens, il est l'ennemi d'Obad-Haï et d'Ehlonna. En règle générale, ceux qui lui rendent hommage vénèrent également Érythnul, bien que ses cultes soient largement plus obscurs. Certains pensent qu'il est lié à Yeenoghu, même si ce prince démon n'est pas véritablement un dieu. Karaan est la divinité tutélaire des lycanthropes et des créatures bestiales telles que les gobelours, les gnolls, les worgs, les manticores et certains sphinx. Ses symboles sont des os rongés et fêlés, ainsi que des dents couvertes de sang. Son arme de prédilection est la massue (mais il se sert tout autant de ses griffes et de ses dents aiguisées). Les domaines auxquels il est associé sont la Bestialité, le Chaos et la Destruction. Il est d'alignement chaotique mauvais.

Les prêtres de Karaan sont aussi bestiaux que les dieux qu'ils vénèrent. Ils méprisent la civilisation et se livrent a toutes sortes de destructions – surtout celles des produits d'artisanat, car ce genre de competence leur est étrangère. Lorsqu'ils partent au combat, ils sont vêtus de fourrures, de peaux ou d'une armure. En dehors de ces circonstances, ils ne portent aucun vêtement. En général, ils portent les cheveux longs, sans aucune attache, et ils poussent des cris et des grognements incompréhensibles. Ils se livrent souvent à des séances de scarification dans le cadre de leurs rituels et ils se liment les dents si la nature ne les a pas suffisamment acérées.

Les temples de Karaan sont des endroits qui abritent un pouvoir naturel : vallons isolés, affleurements rocheux et cavernes creusées au cœur de la nature hostile. Ils sont toujours jonchés des os de leurs proies, de leurs victimes offertes en sacrifice à leur dieu et de leurs ennemis tués au combat.

RALLASTER

Rallaster, le Maître des Entailles, est la divinité du meurtre, de la torture et des comportements psychotiques. Les spécialistes des religions l'appellent le Dieu Dément ou le Dieu des Fous, mais les adeptes de Rallaster le trouvent tout à fait sain et intelligible.

Rallaster est habituellement dépeint sous les traits d'un grand humanoïde à la peau noire et luisante comme de l'ébène, glabre et dépourvu de rides. En le regardant de plus près, on s'aperçoit que son corps est entièrement composé de lames de rasoirs couvertes de sang. Les lames ont également été lubrifiées pour éviter qu'elles ne s'émoussent ou ne rouillent. Le symbole de Rallaster est une bouche aux dents serrées sur une lame de rasoir recouverte de sang, et son arme de prédilection est l'épée courte. Les domaines auxquels il est associé sont la Destruction, la Douleur et le Mal. Il est d'alignement chaotique mauvais.

Les prêtres de Rallaster sont des psychopathes et des tueurs qui se fondent parmi les ombres ou se mêlent discrètement à la foule. Ils montrent souvent un comportement tout à fait normal, et agissent sous le couvert d'une deuxième identité, comme celle d'un marchand ou d'un artisan. Qu'ils se camouflent au sein de la société ou qu'il vivent reclus, les séides de Rallaster adorent torturer et tuer leurs victimes, et le font généralement en s'isolant.

Rallaster n'a que très peu de temples. Ses adeptes sont généralement des êtres solitaires, ce qui explique qu'ils préfèrent garder le secret sur l'emplacement de leurs lieux de culte. Chaque lieu de culte abrite un petit autel entièrement composé de rasoirs.

L'EXPECTATEUR

L'Expectateur est une créature étrange et mystérieuse. Également connu sous le nom de Sombre Contemplateur, il passe l'essentiel de son temps tapi dans les ténèbres à murmurer des secrets, en attendant le moment opportun pour frapper, détruire et dévorer la moindre créature qui croisera son chemin.

Bien qu'il n'existe aucune représentation le décrivant dans sa totalité, on dit qu'il aurait plusieurs yeux, plusieurs bouches et plusieurs bras armés de griffes entourant son corps bulbeux. Le symbole de l'Expectateur est une bouche surmontée de deux yeux peints dans des couleurs sombres. Les domaines auxquels il est associé sont la Corruption, le Mal et l'Obscurité. Son arme de prédilection est le fléau d'armes. L'Expectateur est d'alignement neutre mauvais.

Si certains humanoïdes vénèrent cet être étrange, les aberrations forment le gros de ses adorateurs. Les temples de l'Expectateur sont des tours, souvent érigées sur de hautes collines situées dans des zones désertes. Puisque ses prêtres et ses adorateurs sont des tyrannœils et des flagelleurs mentaux, les tours de l'Expectateur peuvent également se trouver sous terre. Au sommet de chaque tour, on trouve un autel en pierre, sculpté de manière à former une bouche surmontée de deux yeux sombres.

SCAHROSSAR

Maîtresse des Supplices Raffinés, Scahrossar est généralement représentée sous les traits d'une femme moulée de haut en bas dans une tenue de cuir noir clouté qui lui cache également le visage. Elle tient habituellement un fouet et un crochet. Elle est égoïste, cruelle et dominatrice, et ses principaux adorateurs le sont également. Scahrossar est la sœur d'Olidammara, mais les deux divinités n'ont aucun autre point commun – seuls les textes religieux les plus obscurs vont jusqu'à évoquer son nom. Scahrossar est d'alignement

neutre mauvais et associée aux domaines de la Souffrance, du Mal et de la Mort. Son arme de prédilection est le fouet.

Les prêtres de Scahrossar portent les mêmes tenues que leur maîtresse, mais ils préfèrent cacher leur identité sous des masques de cuir ou de fer. Ce sont tous des sadiques (et la plupart sont aussi des masochistes) qui préfèrent faire du mal plutôt que de véritablement tuer. Plusieurs jours peuvent s'écouler avant que ne meurent les victimes offertes en sacrifice à Scahrossar, car elles sont torturées à mort – et aussi lentement que possible. Les adeptes de Scahrossar se délectent des cris de leurs victimes et du bruit de leur peau qui se déchire. Comme ils essayent de prolonger l'agonie de leur victime, nombre d'entre eux ont des talents de guérisseur. Durant leur temps libre, les prêtres élaborent de nouvelles formes et de nouveaux instruments de tortures.

Les temples dédiés à la Maîtresse des Supplices Raffinés sont cachés derrière des façades. Les prêtres ont souvent des boutiques qui leur servent de couvertures, telles que des boulangeries, des crèmeries ou des boutiques d'antiquités pourvues de portes secrètes donnent accès aux temples. Les pièces du temple sont isolées contre le bruit pour étouffer les cris de douleur. Bien que la majorité des prêtres de Scahrossar soient maniaques quant à la propreté de leurs temples, il est généralement impossible d'empêcher qu'à un quelconque moment, une goutte de sang ou une dent ne tombe par terre. Les autels sont généralement des monstruosités baroques composées de pointes, d'épines, de pinces et de chaînes.

LE XAMMUX

Le Xammux n'est pas un dieu unique, mais une entité composée d'au moins six êtres différents. Il représente la pensée froide et analytique poussée à l'extrême. Le Xammux est la divinité tutélaire de l'indifférence et de la découverte du savoir interdit, au travers de la recherche et de l'expérimentation.

Le symbole du Xammux est un compas étincelant, aiguisé comme un rasoir. Le Xammux est d'alignement neutre mauvais. Il est associé aux domaines de la Connaissance, du Mal et de l'Obscurité. Son arme de prédilection est l'épée courte (que les prêtres de Xammux appellent long couteau).

Les prêtres du Xammux sont des êtres froids et indifférents, fascinés par la connaissance. Ils n'ont aucun remords à disséquer des créatures vivantes pour en apprendre davantage sur leur biologie. Ils placent des créatures dans des salles de torture pour voir combien de temps elles peuvent supporter une douleur atroce avant que leur psychisme ne s'effondre.

Les temples du Xammux sont des édifices en pierre noire, infestés de pièges et munis d'ingénieux verrous. Les murs intérieurs sont généralement couverts de plâtre blanc. Les autels dédiés au Xammux sont toujours construits en métal poli.

YEATHAN

Dieu des profondeurs maléfiques, maître de l'ultime soupir et seigneur des ténèbres éternelles, Yeathan est un dieu de la mer. Autrefois simple divinité aquatique, Yeathan s'intéressa petit à petit à des sujets plus obscurs et mystérieux, jusqu'à devenir le dieu neutre mauvais de toutes les créatures répugnantes et malfaisantes qui peuplent la mer. Certains sahuagins, une poignée de kuo-toas et de nombreux aboleths, ainsi que leurs serviteurs amphibies, vénèrent Yeathan, qui reste largement inconnu parmi les habitants de la terre.

Les temples de Yeathan sont toujours submergés et privés de lumière, peuplés de requins, de pieuvres et d'étranges créatures que l'on ne trouve généralement que dans les fosses sous-marines les plus profondes. Son symbole est une spirale vert bleuté et noire en son centre. Yeathan est associé aux domaines de la Destruction, de l'Eau et du Mal, et son arme de prédilection est le trident. Yeathan est d'alignement neutre mauvais. Les prêtres de Yeathan sont des individus calmes, inquiétants et dotés d'un tempérament vif. Leurs vêtements sont verts foncés et noirs. S'ils ne sont pas des êtres aquatiques de naissance, ils sont néanmoins des nageurs accomplis.

AUTRES DIEUX MALÉFIQUES

Concevoir de nouveaux dieux maléfiques n'est pas difficile. La première façon d'en créer un consiste tout simplement à prendre la feuille de caractéristiques d'une divinité existante, puis d'y incorporer des éléments maléfiques. Vous pouvez ainsi créer une divinité maléfique de l'air, du feu, de la guerre, de la (mal)chance, du voyage, etc. Dans un désert, il est facile d'imaginer une divinité maléfique du soleil. Il est également possible de créer une divinité maléfique de la guérison qui n'offrirait son aide qu'en échange d'un prix extrêmement élevé.

RACES ET CIVILISATIONS MALÉFIQUES

Il arrive qu'une civilisation ou qu'une race entière soit maléfique. En feuilletant le *Manuel des Monstres*, vous trouverez des exemples de races maléfiques comme les drows, les duergars, les orques et les flagelleurs mentaux. Voici quelques exemples de civilisations (des subdivisons de races existantes) foncièrement maléfiques.

VASHARANS

D'après une légende méconnue, il existerait une race de créatures appelées vasharans. Les érudits les plus avisés ne content pas le récit de cette légende, non seulement en raison du mal qu'elle renferme mais également de la honte dont elle est porteuse.

Lorsque les dieux commencèrent à former l'humanité, ils créèrent le premier homme et lui donnèrent la vie. Selon la légende des vasharans, le premier homme se mit immédiatement à chasser dans la nature pendant que les dieux contemplaient avec curiosité leur nouvelle création. L'homme trouva un animal et le tua à mains nues. Les dieux furent surpris de sa brutalité, mais ils continuèrent de le regarder. L'homme mangea la chair de l'animal et déchira ses entrailles pour parvenir jusqu'aux os. Il ligota ces os en se servant des tendons et des muscles, faisant ainsi la preuve d'une habileté qui surprit encore davantage les dieux.

Puis l'homme brisa l'un des os, l'aiguisa et donna naissance à la première arme. Il se retourna immédiatement contre ses créateurs et tenta de les tuer, en grommelant ses premiers mots – des jurons et des menaces de mort. Bien sûr, les divinités n'étaient pas en danger, mais elles furent dégoûtées de ce qu'elles avaient créé. Elles terrassèrent l'homme et s'en allèrent. Elles allaient revenir dans des périodes plus tardives pour créer l'humanité, fortes des enseignements que leur premier essai leur avait inculqués.

Après leur départ, les restes du premier homme furent rassemblés par un démon, puis emportés dans un lieu secret – un très haut plateau avec pour seul moyen d'accès une succession de catacombes remplies de créatures corrompues. C'est en cet endroit que les démons ressuscitèrent l'homme et créèrent une femme. Le démon leur accorda la capacité de procréer, puis s'en retourna dans les Abysses avec un sourire maléfique aux lèvres. D'après plusieurs versions de cette légende, Graz'zt serait le démon qui aurait façonné, avant qu'il ne devienne un seigneur démon, ces deux êtres de sa main noire. D'autres parlent d'un ultroloth. Certains pensent même que le démon serait un succube qui aurait donné naissance aux enfants de l'homme, infestant ainsi cette race de son sang démoniaque.

Telle est la légende de l'origine du peuple vasharan.

Les vasharans sont des humains, mais ils sont aux autres humains ce que les drows sont aux elfes. Dans une société humaine normale les êtres malfaisants se mêlent aux individus neutres et bons, mais les vasharans constituent une race maléfique. Il est rare que les vasharans se qualifient eux-mêmes d'êtres maléfiques, mais ils ne voient pas d'objection à ce qu'on leur colle cette étiquette. Ils disent être au-delà d'un tel qualificatif

Tous les vasharans sont nés du viol, de la colère et de la douleur. Ils ne comprennent que la haine, l'égoïsme et la cupidité. Pourtant, aussi fort que soit leur amour du meurtre et de la mutilation, un unique but fait brûler leur âme d'une flamme encore plus vive : le déicide. Les vasharans veulent tuer les divinités qui les ont créés et cette soif de meurtre unit leur peuple. Même si les vasharans tuent parfois leurs congénères, cet acte reste rare, et ce malgré leur nature sanguinaire, destructive et foncièrement immorale.

Personnalité. Les vasharans ignorent ce que sont la pitié, la gentillesse et l'amour – même au sein de leur propre race Ces concepts leur sont si étrangers qu'ils ne pensent que très rarement à se servir des émotions des autres comme d'un moyen d'influence. Par exemple, seul un vasharan qui aurait passé plusieurs années en compagnie d'autres humanoïdes aurait l'idée de kidnapper quelqu'un. La plupart d'entre eux ne concevraient même pas que les amis de sa victime puissent véritablement tenir à sa vie. Les vasharans ne montrent également aucun dégoût pour les créatures ou les actes que les autres humains trouvent répugnants. Ils n'ont aucune aversion pour les actes sanguinaires ou sales, le viol et l'inceste ne sont pas des tabous, et ils n'ont aucun répulsion envers les créatures telles que les insectes, les serpents ou les vers. Si un vasharan pense qu'il lui sera utile de manger des vers pour une quelconque raison, il n'hésitera pas à le faire.

Description. Un vasharan mesure généralement un peu plus de 1,80 mètre et pèse entre 80 et 95 kilos. Les mâles sont sensiblement plus grands et plus lourds que les femelles. La couleur de leur peau varie d'un teint clair à un teint très pâle, leurs cheveux sont raides et noirs et les hommes ont des poils sur le visage. Comme les humains, les vasharans ont une espérance de vie courte. Ils atteignent l'âge adulte à 15 ans et ne vivent jamais au-delà d'un siècle

Relations avec les autres races. Les autres races agissent généralement envers les vasharans comme envers les humains, tout simplement parce qu'elles sont peu nombreuses à pouvoir différencier ces deux races. Lorsqu'ils sont en voyage, les vasharans adoptent envers les autres races le même comportement que les humains.

Alignement. Mauvais.

Territoires. Le plateau des vasharans est extrêmement bien protégé. Des pièges ont été disposés à l'intérieur de chaque caverne En outre, des monstres réduits en esclavage en gardent les entrées. Les vasharans quittent leurs terres lorsqu'il leur faut capturer de nouveaux esclaves ou voler les objets qui leur sont nécessaires (bien qu'ils aient rarement besoin d'un quelconque objet provenant du monde extérieur). Les prisonniers vasharans ont bien mentionné l'existence d'un plan machiavélique qui, fomenté depuis des siècles, serait proche de son aboutissement, mais ils ne peuvent apporter davantage de précisions. Étant donnée l'histoire vasharane, ce plan porte probablement sur un déicide.

Au fil du temps, les vasharans sont devenus une civilisation assez sophistiquée et relativement organisée, malgré leur comportement collectif destructeur. Ce peuple est gouverné par un conseil d'Aînés élus démocratiquement – les vasharans ne tolèreraient jamais un despote à leur tête et préfèreraient mourir plutôt que de se soumettre à un tyran. Les membres du conseil sont de simples administrateurs car les vasharans n'ont que très peu de lois. Ils agissent à leur guise, s'emparent de ce qui leur plaît et se défendent dans la mesure de leurs moyens. D'une façon ou d'une autre, ce mode de gouvernement fonctionne ce qui est principalement dû à la haine qui unit les vasharans, ainsi qu'à leur profonde incompréhension des autres modes de vie.

Religion. Aucune

Langue. Les vasharans parlent le commun. En règle générale, ils connaissent d'autres langues, dont certaines très obscures. En outre, ils apprendront certainement quelques mots mineurs du sombreverbe (cf. le Chapitre 2).

Noms. Semblables à ceux des humains

Aventuriers. Les vasharans ont une préférence pour la magie profane. Beaucoup optent pour la classe de magicien et bien d'autres sont versés dans la sorcellerie Les lanceurs de sorts vasharans excellent dans l'utilisation des sorts de corruption et de la magie noire, et ils ne cessent de développer de nouveaux sorts. En dépit de leur dégoût pour la magie divine, les vasharans comptent parmi eux quelques prêtres, connus sous le nom de prêtres déicides. Ces individus ne tiennent pas leur pouvoir des dieux – ils le volent. D'après les vasharans, le véritable rôle d'un prêtre n'est pas de servir, mais de prendre. On trouve aussi beaucoup de guerriers, roublards, assassins, chevaliers noirs, maîtres des ombres, gardiens du savoir, soldats des ténèbres, mages délétères, seigneurs des vermines et diabolistes dans leurs rangs. Il existe très peu de rôdeurs et de démonologues vasharans. Les vasharans ne sont jamais issus des classes de druide, barde ou barbare, ni des clases de prestige de disciple ou de serviteur (cf. le Chapitre 5 pour plus d'informations sur les classes de prestige mentionnées ci-dessus).

Caractéristiques raciales des vasharans

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les vasharans n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres.
- 1 don maléfique supplémentaire au niveau 1, car les vasharans sont mauvais jusqu'à la moelle (cf. Chapitre 4).
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau par la suite car, à l'instar des humains, ce sont des touche-à-tout qui apprennent particulièrement vite (les 4 points de compétence additionnels du niveau 1 sont ajoutés après multiplication, pas avant).
- Langues parlées. D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets tels que la langue des druides). Voir les autres races ou la Table 4–6 du *Manuel des Joueurs* pour une liste plus détaillée. Voir également les règles régissant le sombreverbe dans le Chapitre 2 de cet ouvrage.
- Classe de prédilection : au choix. La classe la plus élevée d'un vasharan multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX (cf. la partie *Points d'expérience et personnages multiclassés* dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*).

AUTRES RACES ET CIVILISATIONS MALÉFIQUES

Habituellement, un monstre d'alignement mauvais est issu d'une race maléfique – les lamies, les sahuagins, les driders, les nagas ténébreux, les ombres des roches sont tous susceptibles de développer leurs propres communautés maléfiques. Cependant, il n'est pas difficile d'imaginer d'autres civilisations maléfiques. Il vous suffit de vous inspirer des créatures ignobles qui vous sont présentées ci-dessous Par exemple, on peut aisément imaginer un État tyrannique au sein duquel chacun doit se conformer à la volonté d'un souverain maléfique ou risquer la mort. Dans ce type de culture sanguinaire, chacun rêve de se retourner contre son prochain.

JERRENS

Bien qu'ils détestent ce nom, les jerrens sont des halfelins. Il y a environ deux cents ans, les jerrens étaient des halfelins typiques qui vivaient dans une immense prairie. Dès que les beaux jours arrivaient, ils étaient assaillis par des gobelins et des gobelours venus des collines avoisinantes. Leurs raids infligeaient d'énormes pertes en vies et en biens et finissaient par menacer de décimer la population entière. Un hiver, les chefs des divers clans jerrens se rassemblèrent et prirent une lourde décision. Ils firent appel à tous les lanceurs de sorts présents parmi les jerrens et leur donnèrent accès à de la magie corruptrice qu'ils avaient acquises en secret. Ils armèrent tous les guerriers et leur donnèrent de dangereux poisons destinés à propager la maladie et la peste parmi les gobelinoïdes.

La guerre qui fit rage entre les jerrens et leurs ennemis au printemps suivant faillit exterminer les deux parties. La prairie était maculée de sang. Aidés de leur nouvelle tactique, les jerrens gagnèrent la bataille, mais la décision qu'ils venaient de prendre ouvra la porte à de nouveaux méfaits. Peu après, les halfelins se mirent à commettre de telles atrocités qu'elles répugnèrent même les gobelins et les gobelours. Lorsque ces derniers battirent en retraite dans les collines, les jerrens les suivirent. Très vite, il ne resta des gobelinoïdes que quelques têtes sur des pieux éparpillés à travers la colline et des visions macabres mettant en scène d'horribles sacrifices rendant hommage à des dieux maléfiques.

Aujourd'hui, les plaines sont peuplées d'horribles hordes de halfelins vicieux qui cherchent à dominer, manger et corrompre toutes les créatures qui croisent leur chemin. Tous les voyageurs et les habitants de la prairie craignent les chasseurs halfelins.

Personnalité. Les jerrens sont dominés par la soif de puissance et de sang. Aucun chef ne peut parvenir à contrôler plus d'une poignée de ces halfelins chaotiques mauvais, et ceux qui montrent le moindre signe de faiblesse ou de pitié ne tardent pas à se faire tuer et dévorer. À l'instar d'autres halfelins, les jerrens mènent une existance de nomades. Leur nourriture et la plupart de leurs biens proviennent de leurs pillages. Les seules choses que les jerrens produisent sont des instruments de guerre et de torture – et les poisons pour lesquels ils sont désormais tristement célèbres.

Description. Physiquement, il est impossible de faire la différence entre un jerren et un pied-léger, mais le mal qui anime un jerren est si tangible que nul ne saurait le confondre avec un halfelin normal. Lorsqu'ils célèbrent des divinités maléfiques telles que Karaan, Érythnul, Rallaster et les puissances indicibles vénérées par leurs ancêtres, les jerrens se livrent à la scarification et à l'automutilation. Les jerrens sont toujours furieux, amers et cruels. Ce sont toujours des sadiques doublés, le plus souvent, de masochistes

Relations avec les autres races. Les jerrens font leur proie de toute créature vivante qui croise leur chemin. Ils ont un besoin maladif de sang et de sacrifices pour nourrir la faim insatiable des divinités auxquelles ils ont prêté allégeance. Les jerrens se servent de cobayes pour tester leurs nouveaux poisons, sorts de corruption et autres maladies.

Alignement. N'importe quel alignement mauvais

Territoires. Les jerrens vivent dans des paysages de plaines, de prairies et de désert, loin de toute trace de civilisation. Les jerrens sont des nomades et la race est divisée en tribus qui revendiquent toutes de vastes étendues territoriales. Si des groupes de jerrens se rencontrent par hasard, leur nature instinctive peut prendre le pas sur leur héritage commun et les amener à se battre les uns contre les autres.

Religion. Les jerrens n'étant pas particulièrement pieux, ils ont tendance à n'obéir qu'en paroles aux puissances maléfiques Cependant, ils vénérèrent tous en secret une puissance indicible,

LE *LIVRE DE NOIRE VILENIE*

Le texte original du *livre de noire vilenie* fut écrit par un lanceur de sorts vasharan, il y a plusieurs millénaires de cela. Sur ce parchemin, l'homme avait couché ses pensées les plus perverses et l'effroyable savoir qu'il avait acquis au cours de ses expériences et ses études. Les concepts qu'il avait développés en à peine quelques milliers de mots étaient si diaboliques et si ignobles qu'ils n'ont jusqu'à présent jamais pu être envisagés par aucune autre personne, même l'âme la plus vile. Des années plus tard, le parchemin fut découvert par un prêtre de Nérull. Il poursuivit l'œuvre et tripla sa taille en relatant sa connaissance des dieux obscurs, des sacrifices et de la magie noire d'origine divine. D'autres prêtres maléfiques étudièrent ces parchemins (car le manuscrit excéda rapidement la capacité d'un seul parchemin) et y ajoutèrent certains éléments issus de leurs esprits corrompus et de leurs infâmes expériences. Certains auteurs se sont même aventurés à poser des questions à des fiélons convoqués avant de consigner leurs paroles.

Finalement, cette œuvre échoua entre les mains d'un magicien et seigneur de guerre génocidaire nommé Vecna. Après s'être emparé des parchemins, Vecna y ajouta certaines de ses propres découvertes. Une fois mort et parvenu au statut de liche, Vecna retranscrivit les parchemins dans un livre. Il créa la couverture de l'ouvrage à l'aide de la peau d'un visage humain et des os d'un démon et protégea le livre par un fermoir en métal magique. On raconte que les étranges symboles qui ornent sa couverture sont uniquement compréhensibles par ceux qui ont lu le livre dans son intégralité. En outre, la découverte soudaine de l'ignominie qu'il renferme (une ombre si épaisse qu'elle mortifie les enfers eux-mêmes) est la raison pour laquelle le livre est tant recherché

Les membres d'un culte dédié à Érythnul cachèrent ce livre dans un caveau obscur des années durant, l'utilisant comme une ultime initiation à leur cercle le plus intime. Quelques copies furent réalisées pendant cette période, mais la plupart d'entre elles étaient incomplètes ou approximatives. Les erreurs contenues dans ces exemplaires provoquaient la disparition du lecteur dans l'un des plans inférieurs, plan dont il ne revenait jamais

Une grande guerre s'ensuivit et des voleurs dérobèrent l'original. Le livre passa ensuite entre plusieurs mains. D'après certaines sources, le seigneur démon Belzébuth garda le livre dans sa bibliothèque pendant quelque temps et y ajouta quelques pages de son cru. On sait qu'il existe six copies intégrales, dont une au moins rédigée après les modifications de Belzébuth. Il existe également trois fois plus de copies incorrectes ou apocryphes. Ces livres se trouvent au sein de temples maléfiques, de bibliothèques obscures ou entre les mains de collectionneurs malintentionnés. L'original de Vecna existe toujours. Il est d'ailleurs devenu inestimable et convoité par presque tous les prêtres de dieux maléfiques.

Ce livre est un fantastique ouvrage de référence consacré aux divinités maléfiques, à la magie noire, aux sacrifices et aux secrets interdits. Son savoir est si puissant et si noir que les créatures non maléfiques qui le consultent sont souvent converties au Mal par l'entremise de la corruption plutôt que de la tentation. Une fois qu'un esprit s'est plongé dans ce livre, son âme devient si corrompue qu'il n'a plus d'autre choix que de se tourner vers le Mal

Contrairement à son pendant vertueux, le *livre d'exaltation suprême*, le *livre de noire vilenie* ne disparaît pas mystérieusement après avoir été lu. Un personnage maléfique le conservera probablement dans sa bibliothèque, mais même le plus ignoble des scélérats ne le consultera jamais sans avoir une excellente raison de le faire. Ce livre est protégé par de puissants fiélons, parce que la puissance du Mal grandit à chacune de ses pérégrinations.

la puissance avec laquelle leurs aînés ont marchandé leur victoire au prix de la corruption de leur race.

Langue. Les jerrens parlent un dialecte guttural halfelin qui utilise l'alphabet commun (bien qu'ils n'écrivent quasiment jamais). Presque tous les jerrens parlent également le commun.

Noms. Les jerrens choisissent généralement un nom correspondant à l'impression qu'ils veulent donner. Si un jerren souhaite être connu pour le nombre de gobelins qu'il a massacrés, il se nommera le Tueur de Gobelins. S'il souhaite être connu pour le nombre de créatures qu'il aura tuées simplement parce qu'elles se trouvaient sur son chemin, il se nommera le Sanguinaire.

Aventuriers. Les jerrens sont presque toujours attirés par des professions violentes qui leur permettent de tuer, d'avilir ou de réduire autrui en esclavage. Ainsi, les roublards, assassins, chevaliers noirs et nombreuses autres classes de prestige présentes dans ce livre se prêtent idéalement à leurs désirs.

Caractéristiques raciales des jerrens

- +2 en Dextérité, –2 en Force : les jerrens sont rapides, agiles et formés au maniement des armes de corps à corps, mais ils sont petits et donc moins forts que les autres humanoïdes.
- Petite taille : en tant que créatures de taille P, les jerrens bénéficient d'un bonus de taille +1 à la CA, d'un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +4 aux jets de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement de base est égale à 6 mètres.
- Bonus racial de +2 aux jets de Bluff, de Déplacement silencieux et d'Intimidation. Les jerrens sont effrayants, menteurs et sournois.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. Les jerrens ont une étonnante faculté à éviter les écueils.
- Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur (qui s'ajoute au bonus de +1 mentionné ci-dessus).
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec une arme de jet. Les jerrens adorent blesser leurs adversaires à distance.
- Bonus racial de +2 aux jets de Perception auditive. Les jerrens ont l'oreille fine lorsqu'ils veulent découvrir un secret.
- Langues. D'office : commun et halfelin. Supplémentaires : infernal, abyssal, gobelin et orque.
- Classe de prédilection : roublard. La classe de roublard d'un jerren multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX. Les jerrens exultent dans la sournoiserie, la ruse et les mensonges et c'est tout naturellement que leur vient la vocation de roublard.

CRÉER DES ÊTRES MALÉFIQUES

Si vous comprenez ce qu'est le Mal, vous pouvez créer des êtres maléfiques dotés des personnalités et des motivations adéquates. Dans les paragraphes suivants, vous trouverez quelques êtres maléfiques dont les activités reflètent les aspects du Mal décrits ci-dessus.

LA BRUTE ÉPAISSE

La forme de scélératesse la plus élémentaire se trouve peut-être dans le personnage de la brute qui se comporte d'une manière grossière et violente pour s'emparer de ce qu'elle convoite. Elle ne désire généralement rien d'autre que la richesse ou le privilège, mais il peut lui arriver de convoiter quelque chose d'aussi essentiel que le respect.

Guidé par des désirs et des besoins instinctifs, ce type de scélérat emploie des méthodes qui ne sauraient être qualifiées de subtiles ou de sophistiquées. C'est un être primaire dont la seule arme est la force. S'il a des amis ou des alliés, ces derniers tendront à lui ressembler, car il est impossible qu'un être différent de lui puisse tolérer sa présence plus d'un court instant.

Exemple. Trendan Resh (NM, homme, humain, Gue2/Rou4) est un criminel qui a vécu dans la grande ville toute sa vie. Depuis sa plus tendre enfance, Trendan est à la tête d'un groupe de petits caïds. Aucun d'entre eux n'est à la recherche d'un travail rémunérateur – ils préfèrent s'attaquer aux visiteurs de la cité ou dévaliser les ivrognes dans les ruelles jouxtant les tavernes. Trendan est lâche, feignant et brut de décoffrage. Il n'est pas très bon combattant, mais il sait comment s'y prendre pour glisser un bon coup de matraque sur la nuque de ceux qui ne remarquent pas sa présence.

LE TYRAN

Le scélérat type est un personnage ivre de pouvoir qui rêve de dominer tout ce qui s'étend sous ses yeux – terres, population, magie. Il peut s'agir d'un souverain, ou d'un prétendu souverain, ou d'un être solitaire que la domination physique intéresse davantage que le pouvoir politique.

Le tyran peut être un prêtre qui userait de son charisme pour guider des hordes de soldats fanatiques ou un seigneur du crime qui se servirait de son ingéniosité pour mener toutes sortes d'opérations illégales au cœur de la cité. Parmi les autres types de tyrans, on trouve le noblaillon mégalomane désireux d'étendre ses terres et qui ne craint pas de saigner ses sujets via une imposition excessive, mais également le magicien studieux et solitaire qui s'enferme dans sa bibliothèque des années durant afin d'apprendre les sorts qui lui permettront d'affirmer sa domination sur le monde entier.

Le tyran se sert habituellement de séides pour parvenir à ses fins. Persuadé de sa supériorité, il est convaincu de ne pas avoir à se préoccuper de tâches aussi secondaires. Il dispose pour cela de mercenaires à sa solde et d'autres qu'il manipule par de la magie. Certains tyrans créent leurs propres séides. Il peut s'agir de créatures artificielles ou d'esclaves, ou encore de personnes contraintes par le chantage à travailler pour lui. Les plans d'un tyran sont la plupart du temps assez subtils, même si tous les tyrans ne sont pas intelligents. Parfois, le tyran n'est qu'un idiot assoiffé de pouvoir, dangereux de par sa seule extraction.

Exemple. Ystan le Gris (CM, homme, nain, Mag15) cherche à s'emparer d'une région proche du mont d'Exaltation en usant de sbires morts-vivants. Cependant, il ne possède pas encore la puissance suffisante pour animer une armée capable d'attaquer à elle seule la citée fortifiée de Kachel. Pour y remédier, il se met en quête d'un artefact magique qui lui permettra d'asservir la volonté de ses victimes. Appuyé par une armée de morts-vivants manipulés mentalement, Ystan peut lancer son assaut et réaliser son rêve d'un vaste et violent empire.

Ystan possède un objet spécial appelé *crâne de la prestance d'antan*. Ce crâne possède tous les pouvoirs d'un *sceptre de prestance* et confère à son propriétaire tous les souvenirs dont il était empli, faisant ainsi bénéficier Ystan d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de Connaissance des sorts et de Connaissances.

LE MANIPULATEUR

Le personnage insaisissable, le menteur sournois, le beau parleur – tous ces scélérats présentent des dangers différents de ceux des brutes et des psychopathes, mais ils n'en sont pas moins de redoutables ennemis. Ce type de personnage aura certainement tendance à poignarder ses ennemis pendant leur sommeil plutôt qu'à

les combattre de front. Ou mieux encore, il arrangera un coup monté pour que sa victime soit condamnée pour meurtre et laissera les autorités la pendre en place publique. Ces malfaiteurs diaboliques tissent une toile de mensonges partout où ils se rendent. Les comploteurs savent exactement quels mots employer et à qui les adresser pour obtenir ce qu'ils veulent.

Les manipulateurs peuvent être d'habiles politiciens qui manipulent autrui pour parvenir à leurs fins. Ils n'enfreignent pas les lois et les règles ; ils font en sorte que ces dernières aillent dans leur sens, au besoin en faisant prendre aux mots le sens qu'ils veulent leur donner. Ils ne respectent pas véritablement la loi, mais ils veulent éviter de donner l'impression de l'enfreindre. Ce genre de félon n'est pas un ennemi facile et il est encore plus difficile de prouver leur scélératesse.

Exemple. Narma Féedulogis (CM, femme, gnome, Mag8) travaille comme servante auprès du seigneur Feddin Astrelutin, un gnome puissant et influent. Ce que la majorité des gens ignore, c'est que Narma bénéficie de toute l'attention du seigneur et qu'elle lui donne fréquemment quelques conseils sur la manière de gérer son domaine. Mais Astrelutin ignore que Narma est en train de le manipuler dans le but de provoquer une guerre contre les tribus kobold de Muraille Sanglante.

Narma est une illusionniste. Elle se rend souvent à Muraille Sanglante sous la forme d'un kobold pour manipuler le conseil des chefs qui siège dans cette cité. Si la guerre venait à éclater, Narma prendrait alors une troisième identité : Halli Bonnepierre, reine des gnomes aujourd'hui disparue qui, à son retour, sauvera son peuple des kobolds et s'emparera du pouvoir.

Narma porte un anneau, l'*anneau aux mille visages*, qui lui permet d'utiliser *métamorphose* trois fois par jour et qui lui confère un bonus de malfaisance de +10 aux jets de Déguisement.

LE PSYCHOPATHE

Certains scélérats ne sont motivés que par l'acte maléfique en lui-même et non par les buts qu'il pourrait servir. Ils se délectent à tuer, à blesser et à répandre le malheur autour d'eux. Les motivations et les méthodes des psychopathes varient énormément. Certaines créatures sont des psychopathes de naissance – les lamies, les destrakhans, les orques, les tyrannœils et les dragons noirs, par exemple. Ces monstres sont foncièrement malveillants et ils se complaisent dans la mort et la misère d'autrui. Tuer leur procure un si grand plaisir qu'ils en deviennent des êtres encore plus redoutables que les monstres qui ne tuent que pour manger, comme les ankeghs ou les remorhaz.

Les psychopathes humains, elfes, nains, halfelins et gnomes sont tout aussi hétéroclites. Certains agissent proprement et efficacement. Ils s'approchent discrètement de leurs victimes et s'assurent, une fois leur œuvre terminée, de ne laisser aucun indice qui pourrait relier le crime au criminel. D'autres psychopathes agissent de manière bien plus directe et bien plus éhontée. Que l'on soit au courant de leurs agissements ne les dérange en aucune manière, et ils savourent presque autant de voir leur victime mourir de peur que de la tuer ou de la blesser. Ces psychopathes ont souvent de hautes fonctions, ce qui leur permet de poursuivre leurs terribles activités en toute tranquillité.

Exemple. Reynod (NM, homme, vampire humain, Rou6/Asn4) est l'homme de main d'un seigneur du crime. Pour la plupart de ses confrères, éliminer l'un des ennemis du gang mérite d'être récompensé par une prime. Après tout, le crime est un sale et dangereux métier. Mais pas aux yeux de Reynod qui prend un grand plaisir à tuer. À tel point que le son chef s'inquiète de ce qui pourrait arriver s'il cessait de fournir à Reynod un nombre si important de personnes à tuer. Reynod adore se servir de couteaux ; il possède une collection qui en compte plus de trois cents. Il est fourbe, subtil, sournois et si discret dans ses filatures que ses victimes ne se doutent quasiment jamais du sort qui les attend. Même son criminel employeur ignore qu'il est un vampire.

Reynod porte une amulette qu'il a surnommee le *croc ancestral*. Ces crocs en forme de griffes lui confèrent un bonus supplémentaire de résistance au renvoi des morts-vivants de + 4.

LE GANDIN

Il est tout à fait possible de conserver une apparence sophistiquée tout un étant un odieux criminel ou un fieffé menteur. Ce type de félon peut être un roublard raffiné dépourvu du moindre scrupule ou un criminel empreint d'indifférence qui goûte un grand cru en contemplant l'exécution de prisonniers.

Les gandins sont parfois des individus dont nul n'aurait pu mettre l'intégrité en doute. Seule une enquête minutieuse peut prouver leurs méfaits. Ces dandys parviennent à convaincre la plupart des gens qu'ils sont des individus nobles et civilisés. Dans d'autres cas, ces scélérats sont connus pour leurs véritables agissements, mais ils continuent à se croire cultivés et raffinés et se conduisent en conséquence – au moment même où ils perpètrent leurs atrocités.

Exemple. La duchesse Winsone d'Artreda (LM, femme, humaine, Nob13) règne sur un vaste royaume boisé. Elle passe aux yeux de tous pour une femme élégante, affable et raffinée. Ce que personne ne sait en revanche, c'est qu'elle est également une sadique et une impitoyable meurtrière. Son château abrite un donjon dans lequel se trouvent plusieurs pièces secrètes où sont détenues ses victimes. Winsone s'est imposée un code de l'honneur assez singulier : elle ne s'attaque qu'aux classes inférieures ou aux créatures intelligentes non humanoïdes. Elle envoie ses chasseurs piller les villages isolés ou battre la forêt à la recherche de pixies, de dryades et même de centaures.

Winsone aime à manier son *martinet à neuf cordes*, qui lui confère un bonus de circonstances de +2 aux jets d'Intimidation lorsqu'elle l'utilise durant ses séances de torture nocturnes.

L'IRRESPONSABLE

Certains scélérats ne savent même pas qu'ils sont des criminels. Aveuglés par la démence, la conviction religieuse ou simplement la stupidité, ils commettent des actes atroces sans jamais réaliser l'ampleur de leur geste. Il peut arriver qu'un de ces insensés soupçonne une part de méchanceté dans ses actes et dans ses pensées, mais il est trop apathique pour tenter de découvrir la vérité. En commettant aveuglément des actes malveillants, simplement parce c'est la voie la plus simple, l'irresponsable peut facilement devenir un odieux scélérat au fil du temps et continuer à perpétrer ses affreux méfaits tandis que ses propres perceptions l'éloignent encore davantage de la réalité.

Le jeune roi converti au Mal par son perfide vizir, l'adorateur de démons fanatique en quête de victimes à offrir en sacrifice à son dieu et le xénophobe illustrent à merveille ce genre de personne irresponsable.

Exemple. Nerence Unger (NM, homme, humain, Exp5) est le directeur d'une école pour jeunes garçons. Tous les deux ou trois mois, deux hommes pénètrent dans le bureau de Nerence et lui donnent un gros sac rempli d'or. Au même moment, l'un de ses élèves – récemment dénoncé comme fauteur de troubles par Nerence – disparaît. Nerence cache l'affaire et se contente de compter son or. Il se dit qu'il n'a rien fait de mal.

LE MONSTRE

Les monstres maléfiques ont un besoin maladif de tuer, vivent dans la crasse et cherchent à anéantir tous ceux qui croisent leur

chemin. Plus dépravées que psychopathes ou sadiques, ces créatures sont irrécupérables. Ces êtres mauvais sont pratiquement de véritables démons. Ils boivent le sang de leurs ennemis et le laissent couler le long de leur menton et de leur poitrine. Aucun acte n'est trop ignoble à leurs yeux.

Exemple. Comme de nombreux seigneurs de guerre maléfiques, Agrattanath (LM, homme, hobgobelin, Barb9) tue ses ennemis en toute impunité. Mais ce qu'Agrattanath préfère avant tout, c'est tuer les enfants de ses ennemis et se repaître de leur cœur encore battant. Lorsqu'elles montent au combat, ses troupes semblent animées de courage alors qu'il ne s'agit que d'envies sanguinaires. Même la propre tribu d'Agrattanath a peur de lui, car il est clair qu'il n'hésiterait pas à tuer ses membres et à dévorer le cœur de leurs enfants s'il n'avait pas d'ennemis à tuer.

Agrattanath manie une masse à l'extrémité de laquelle se trouve la tête pétrifiée d'un seigneur elfe nommé Yessef. Elle est considérée comme une *masse d'armes +3 dévitalisante* (comme la *hache dévitalisante* décrite dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

LE FÉLON AU-DESSUS DE TOUT SOUPÇON

Le Mal n'apparaît pas toujours là où vos joueurs l'attendent. Le plus dévoué des adorateurs peut profiter de sa position pour voler et s'emparer de secrets qui lui serviront à faire chanter sa victime. Un prêtre de Pélor peut cacher un loup-garou. Une femme de fermier droguée serait capable de tout pour assouvir sa dépendance – et même de tuer. Le respectable médecin de ville est à la solde des esclavagistes locaux. Le félon au-dessus de tout soupçon appartient généralement à l'une des autres catégories de scélérats.

Les scélérats sont parfois manifestement mauvais, mais ils peuvent également cacher d'autres secrets. Un flagelleur mental peut, par exemple, être possédé par un démon, et un magicien maléfique peut dissimuler un dragon métamorphosé.

Exemple. Tous les six cents ans, un elfe naît avec des pouvoirs et une intelligence surnaturels. Connu sous le nom d'enfant de l'ombre, cet être possède l'esprit d'un tueur impitoyable ainsi que de nombreux pouvoirs spéciaux. Toutefois, l'enfant de l'ombre donne l'apparence d'être un enfant elfe tout à fait normal.

Dans le village elfe de Daerthane, la jeune Taetra Feuillemorte (CM, femme, demi-fiélon elfe) ressemble à tous les autres enfants gambadant autour du village et des forêts avoisinantes. Elle est l'enfant de l'ombre et les récentes disparitions qui sont survenues à Daerthane sont à mettre sur son compte et non sur celui de la couvée d'ours-hiboux traqués par la colère des villageois. Taetra fait preuve d'une extrême prudence lorsqu'elle kidnappe et sacrifie les autres enfants. Elle n'a aucun désir de se faire démasquer avant d'être en âge de révéler sa véritable nature.

EXEMPLES DE FÉLONS

La plupart des scélérats qui vous sont présentés ci-dessous sont facilement adaptables à la majorité des campagnes D&D. Ils utilisent une grande partie des dons, des classes de prestige, des sorts, des objets magiques et des nouvelles règles introduites dans ce livre.

L'EMPEREUR DE L'EFFROI

L'Empereur de l'Effroi est l'un des personnages les plus saisissants qui soit. Cet humain prodigieux mesure 2 mètres. Il porte un harnois en or, une grande cape rouge et un miroir en acier, mais il ne manie aucune arme. Le plus choquant est qu'il se promène avec quatre enfants derrière lui, tous munis d'un collier en fer relié par une chaîne à son armure. Les enfants avancent d'un pas traînant, comme hébétés, derrière l'Empereur de l'Effroi – ils n'ont pas l'air d'être bien traités.

Personne ne connaît le véritable nom de cet homme. L'Empereur de l'Effroi prétend être l'empereur du monde. Bien que cette allégation soit fausse, l'Empereur de l'Effroi est extrêmement puissant. Celui qui ose remettre en cause sa puissance devant lui s'expose à une mort prématurée.

À l'exception des quatre enfants (qui ne sont d'ailleurs pas toujours les mêmes) enchaînés à son armure, l'Empereur de l'Effroi vit seul. Sa forteresse solitaire (mais très bien protégée) est située dans le plan Éthéré. On y accède par un portail secret caché au sommet d'une montagne. De temps en temps, l'Empereur de l'Effroi se rend en ville pour vendre un objet magique de sa création, mais il s'en tient aux parties les plus sombres de l'agglomération car seul les êtres les plus dépravés font volontiers commerce avec lui. Les gens intègres et dotés d'un certain sens moral essayent parfois de secourir les enfants, ce qui conduit l'Empereur de l'Effroi à tuer ces créatures bienveillantes et généralement à anéantir quelques quartiers de la ville au passage.

L'Empereur de l'Effroi négocie parfois quelques informations, un objet magique ou un sort. Ceux qui s'intéressent à lui prétendent que son unique motivation consiste à accumuler le maximum de puissance magique, quel qu'en soit le prix. Depuis peu, il s'intéresse de très près aux objets de nature défensive.

L'Empereur de l'Effroi est un dément, mais il n'a rien du stéréotype du fou habituel. Il souffre de psychoses, de paranoïa et d'hallucinations. Voir souffrir les autres ne lui procure aucun plaisir particulier, mais il n'éprouve aucune compassion ni aucune empathie envers ses victimes. Pourvu qu'on le laisse tranquille, l'Empereur de l'Effroi se contentera de sa propre compagnie et demeurera un personnage effacé. Mais les enfants qui marchent derrière lui sont une telle tentation pour les apprentis héros, qu'il se trouve parfois obligé de se battre lorsqu'il se déplace parmi la foule. Lorsqu'il se retrouve dans cette situation, il n'hésite pas à tuer des centaines d'innocents pour atteindre sa cible. L'une de ses tactiques préférées consiste à se lancer *rapidité*, suivi d'une *nuée de météorites*, d'une quintessence de *boule de feu* corrompue et d'une *boule de feu* corrompue à incantation rapide, le tout dans le même round. Il peut aussi utiliser un *charme de groupe* pour ranger les spectateurs de son côté et éviter de se faire appréhender par des gens d'armes ou par des héros. Il charme aussi parfois ses assaillants, mais même soumis à sa volonté, ces derniers n'échappent que très rarement à la mort.

L'Empereur de l'Effroi. Homme, humain, Mag10/diaboliste 10 ; FP 20 ; humanoïde de taille M ; DV10d4+40 plus 10d4+40 ; pv 130 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 36 (contact16, pris au dépourvu 35) ; Att +11 corps à corps (selon sort), ou +12 à distance (selon sort) ; Part diabolisme, familier, familier diablotin, diabolisme maléfique ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +10, Vol +18 ; For 12, Dex 15, Con 19, Int 26, Sag 14, Cha 13.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication d'armures) +17, Artisanat (travail de forge) +17, Bluff +17, Concentration +18, Connaissance des sorts +25, Connaissances (mystères) +25, Connaissances (plans) +26, Détection +18, Intimidation +24, Langue (abyssal, aquatique, aérien, commun, draconien, nain, elfe, géant, gobelin, halfelin, igné, infernal, sylvestre, commun des profondeurs), Perception auditive +15, Scrutation +23 ; Création d'anneaux magiques, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Empreinte du Mal, Incantation rapide, Magie du Mal renforcée, Maîtrise des sorts (*boule de feu, cône de froid, immobilisation de monstre, invisibilité suprême, mauvais œil, téléportation, téléportation sans erreur*), Quintessence des sorts, Sort corrompu, Vigilance, Volonté de fer.

Diabolisme (Ext). L'Empereur de l'Effroi peut décider de conférer davantage de puissance à l'un de ses sorts. Quatre fois par jour, si le sort affecte une cible ou une zone d'effet (mais pas lui-même), il acquiert le registre du Mal et inflige +3d6 points de dégâts impies aux personnages bons affectés.

Familier (Ext). Lorsque son familier se trouve dans un rayon de 1,50 mètre, l'Empereur de l'Effroi bénéficie du don Vigilance. Il crée un lien télépathique avec son familier sur une distance de 1,5 km et peut partager des sorts avec lui. Il peut aussi utiliser son familier pour assener des sorts de contact.

Diablotin familier (Ext). Le familier de l'Empereur de l'Effroi est considéré comme un diablotin normal (cf. le *Manuel des monstres*), à l'exception des caractéristiques suivantes : CA 23 ; pv 65 , Att +15 corps à corps (1d4 plus poison, dard) ; JS Réf +9, Vig +6, Vol +15 ; Connaissance des sorts +17, Détection +15, Perception auditive +12. Il possède aussi le pouvoir spécial d'esquive naturelle et entretient un lien télépathique avec l'Empereur de l'Effroi.

Diabolisme maléfique (Ext). L'Empereur de l'Effroi peut convertir les dégâts impies supplémentaires issus du pouvoir de diabolisme en autant de dégâts maléfiques divisés par deux.

Possessions. *Armure de l'Empereur de l'Effroi (harnois +1), écu en métal +5 réfléchissant, anneau de protection +5, amulette d'armure naturelle +4, ceinturon de l'Empereur de l'Effroi, anneau de l'Empereur de l'Effroi, bandeau d'intelligence +4, cape des deuxièmes arcanes* (propriétés similaires à celles de l'anneau), *chapelet de démons, baguette d'endurance* (10 charges), *baguette de stupeur* (24 charges), *bouteille de la spirale, huile des lames* (2 doses), 2 *potions de restauration partielle, potion de soins importants*, composantes maléfiques (4 doigts d'humanoïdes, cœur humain, cœur de dragon métallique).

Sorts préparés (4/6/10/6/6/5/5/5/5/4 ; jet de sauvegarde égal à 18 + niveau de sort, ou 20 + niveau de sort pour les sorts maléfiques , 50 % de chances d'échec des sorts profanes). 0 – *détection de la magie, hébétement, illumination, manipulation à distance* ; 1er – *bouclier, charme-personne, image silencieuse, projectile magique* (x2), *yeux acides* ; 2e – *détection de l'invisibilité, doigts jaillissants de Lahm, flèche acide de Melf, force de taureau, grâce féline, projectile magique* corrompu, *ténèbres, toile d'araignée* (x2), *vision dans le noir* ; 3e – *absorption d'esprit, antidétection, contact de Juiblex, dissipation de la magie, rapidité, vol* ; 4e – *absorption de Force, boule de feu* corrompue, *charme-monstre, invisibilité suprême, mur de glace, porte dimensionnelle* ; 5e *brumes mortelles, cône de froid, immobilisation de monstre, mur de force, téléportation* , 6e – quintessence de *boule de feu, désintégration, mauvais œil, suggestion de groupe, vision lucide* ; 7e – quintessence de *boule de feu* corrompue, *boule de feu* à incantation rapide, *mot de pouvoir étourdissant, souhait limité, ravissant ravage* ; 8e – *boule de feu* corrompue à incantation rapide, *charme de groupe, flétrissure, mur prismatique, protection contre les sorts* ; 9e – *disjonction de Mordenkainen, domination universelle, mot de pouvoir mortel, nuée de météores*

Grimoire. 0 – *destruction de morts-vivants, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er – *armure de mage, bouclier, charme-personne, coup au but, identification, image silencieuse, projectile magique, yeux acides* , 2e – *cécité/surdité, déblocage, détection de l'invisibilité, détection faussée, doigts jaillissants de Lahm, flamme éternelle, flèche acide de Melf, flou, force de taureau, grâce féline, main spectrale, ténèbres, toile d'araignée, verrou du mage, vision dans le noir* ; 3e – *absorption d'esprit, antidétection, boule de feu, clignotement, contact de Juiblex, dissipation de la magie, don des langues, page secrète, protection contre les énergies destructives, rapidité, vol* ; 4e – *absorption de Force, assassin imaginaire, charme-monstre, délivrance des malédictions, invisibilité suprême, mission, mur de glace, porte dimensionnelle* ; 5e – *brumes mortelles, cauchemar, cône de froid, contact avec les plans, immobilisation de monstre, lien télépathique de Rary, mur de force, téléportation* , 6e – *analyse d'enchantement, désintégration, image permanente, main impérieuse de Bigby, mauvais œil, pétrification, suggestion de groupe, vision lucide* ; 7e – *cage de force, changement de plan, convocation de monstres VII, mot de pouvoir étourdissant, ravissant ravage, scrutation ultime, souhait limité, téléportation sans erreur* ; 8e – *aversion, charme de groupe, exigence, flétrissure, mur prismatique, protection contre les sorts, séquestration* ; 9e – *capture d'âme, disjonction de Mordenkainen, domination universelle, mot de pouvoir mortel, nuée de météores, portail, refuge.*



Anneau de l'Empereur de l'Effroi. Si l'Empereur de l'Effroi a tué un humanoïde de niveau 10 au moins, ses caractéristiques sont modifiées comme suit pendant les 24 heures qui suivent ce meurtre : VD 9 m , CA 37 (contact 17, pris au dépourvu 35) ; 0 % de chance d'échec aux sorts profanes.

SIDDAL ET GAUDERIS

La méduse Siddal, mage délétère, et le demi-orque Gauderis, seigneur des vermines, ont conclu un pacte étrange. Ils vivent dans un ensemble de cavernes isolées grouillant d'insectes, de vers et de

toutes sortes de vermines. On y trouve également un otyugh. Ces deux créatures œuvrent conjointement pour tenter de développer des formes plus virulentes de maladies existantes, pour pouvoir ensuite les propager à travers la civilisation. Au départ, développer ces maladies ne leur servait qu'à repousser les communautés agricoles qui commençaient à empiéter sur leur territoire. Mais ils n'accomplissent maintenant ce travail que pour le pur plaisir psychotique qu'ils en tirent. Chaque round passé dans ces cavernes imposera aux visiteurs de réussir un jet de sauvegarde correspondant à la maladie à laquelle ils seront aléatoirement exposés sous peine d'être contaminés.

Siddal répondit à l'Appel (cf. la partie consacrée à l'Appel dans le Chapitre 2), puis revint avec un *sceptre des croquechairs*, les connaissances qui lui manquaient pour devenir une mage délétère et un penchant pour le masochisme et l'automutilation. Répudiée par ses propres sœurs, Siddal trouva finalement l'âme sœur en la personne de Gauderis. Pour éviter que son regard ne blesse Gauderis ou les rats et les vermines qui courent dans les cavernes, Siddal porte un voile. Cependant, Siddal n'hésite pas mettre en péril ses alliés quand cela peut la protéger.

Gauderis est secrètement et éperdument amoureux de Siddal. Il croit pouvoir trouver l'extase dans son regard pétrifiant et meurt d'envie de s'y plonger. Pour le moment, Gauderis essaye de s'attirer ses faveurs en poursuivant ses expériences virologiques. Si cela devait s'avérer insuffisant, Gauderis projette de déjouer sa vigilance en la droguant avant de s'exposer triomphalement devant son regard pétrifiant.

Siddal. Femme, méduse, Rôd2/mage délétère 3 : FP 12 ; humanoïde monstrueux de taille M ; DV 6d8+12 plus 2d10+4 plus 3d6+6 ; pv 73 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 14, pris au dépourvu 17) ; Att +12/+7 corps à corps (1d4+2/19–20, dague) et +7 corps à corps (1d4+1 plus venin, serpents), ou +16/+11 à distance (1d8+1/x3, arc long de force et de maître [bonus de For +1] accompagné de flèches de maître) ; AS regard pétrifiant, venin, attaque sournoise (+1d6), pouvoirs magiques ; Part compagnon cancéreux, vision dans le noir (18 m), vecteur de contamination, ennemi juré (humains +1), armure de haillons ; AL CM ; JS Réf +12, Vig +12, Vol +8 ; For 14, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 15, Cha 16.

Compétences et dons. Bluff +12, Connaissances (nature) +4, Déguisement +14, Déplacement silencieux + 12, Détection +11, Diplomatie +5, Discrétion +11, Escalade +4, Intimidation +5, Perception auditive +5, Premiers secours +5, Sens de la nature +3 ; Immunité contre le poison (venin de scorpion monstrueux de taille G), Pistage, Robustesse, Tir à bout portant, Vigueur surhumaine.

Contagion **(Mag).** Trois fois par jour, Sidal peut reproduire les effets d'un sort de *contagion* comme un lanceur de sorts de niveau 3 (jet de sauvegarde DD 15)

Regard pétrifiant (Sur). Le regard de Siddal transforme sa victime en pierre de façon permanente (portée 9 mètres, Vigueur, annule, DD16).

Venin (Ext). Serpents, Vigueur, DD 16 , effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force ; effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force

Empoisonnement **(Mag).** Trois fois par jour, Siddal peut reproduire les effets d'un sort d'*empoisonnement* comme un lanceur de sorts de niveau 3 (jet de sauvegarde, DD 16)

Compagnon cancéreux. La tumeur qui se développe dans le corps de Siddal a une valeur d'Intelligence de 7 et possède sa propre personnalité. Elle dispose d'une vision aveugle sur 9 mètres et peut utiliser l'un des pouvoirs magiques de Siddal au prix d'une action simple, sans que Siddal n'ait à agir.

Vecteur de contamination (Ext). Siddal ne subit aucun des effets imputables aux maladies, à l'exception des effets purement esthétiques, mais elle attrape toutes les maladies avec lesquelles elle se trouve en contact.

Ennemi juré. Bonus de +1 aux jets de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Sens de la nature et aux jets de dégâts avec des armes de corps à corps contre les humains ; même bonus aux jets de dégâts avec des armes à distance (portée maximale de 9 mètres). Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts infligés aux créatures qui bénéficient d'une immunité contre les coups critiques.

Armure de haillons (Ext). Siddal s'est créé une armure composée de bouts de tissu qui lui confère un bonus d'armure de +4, un bonus de Dextérité maximal de +5, une pénalité d'armure de –1 et 15 % de chances d'échec aux sorts profanes. Elle pèse 9 kilos.

Possessions. *Sceptre des croquechairs*, arc long de force et de maître (bonus de Force de +1), 12 flèches de maître, 3 doses de venin de scorpion monstrueux de taille G, 2 bombes suppurantes, dague.

Gauderis. Homme, demi-orque, Drui7/seigneur des vermines 7 : FP 14 ; humanoïde de taille M , DV 7d8+7 plus 7d6+7 ; pv 69 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 12, pris au dépourvu 16) ; Att +14/+9 corps à corps (1d6+6, *gourdin +1 essouffleur*) ; AS absorption de sang, pouvoirs magiques, *vomi de vermines* ; Part compagnons animaux, chitine, vision dans le noir (18 m), instinct naturel, résistance à l'appel de la nature, armure d'insectes, absence de traces, serviteur vermine, *forme animale* (taille M ou P, 3 fois/jour), ailes de la vermine, déplacement facilité ; AL NM ; JS Réf +8, Vig +8, Vol +13 ; For 20, Dex 15, Con 12, Int 13, Sag 17, Cha 15.

Compétences et dons. Alchimie +5, Concentration +4, Connaissance des sorts +6, Connaissances (nature) +7, Déplacement silencieux + 10, Détection +9, Discrétion +5, Empathie avec les animaux +8, Intimidation +11, , Maîtrise des cordes +4, Perception auditive +13, Profession (apothicaire) +9, Scrutation +7 ; Difformité (visage), Difformité provoquée, Préparation de potions, Réflexes surhumains, Verminophile, Vigilance.

Absorption de sang (Sur). Au prix d'une action libre, Gauderis peut développer des mandibules dont la morsure inflige 1 point de dégâts. S'il parvient à toucher son adversaire à l'aide de cette attaque de morsure, il peut tenter de l'agripper au prix d'une action libre, sans que cela ne l'expose à une attaque d'opportunité (bonus de lutte +13). En cas de réussite, les mandibules absorbent le sang de la victime et infligent 2d6 points de dégâts par round. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les êtres vivants.

Pouvoirs magiques. *Main-araignée et membres arachnéens*, 1 fois/jour. Niveau de lanceur de sorts : 14

Vomi de vermines **(Mag).** Une fois par jour, Gauderis peut cracher une nuée de vermines dont la portée s'élève à 9 mètres. Toute personne présente au sein de cette zone subit 7d6 points de dégâts (Réflexes, 1/2 dégâts, DD 14). Les vermines restent stationnaires comme si elles devaient leur apparition au sort *nuée grouillante* Niveau de lanceur de sorts : 7

Compagnons animaux. Gauderis bénéficie de la compagnie de sept rats sanguinaires.

Chitine (Ext). Les plaques chitineuses de Gauderis lui confèrent un bonus d'armure naturelle de +3 à la CA (inclus dans les caractéristiques mentionnées ci-dessus).

Sens de la nature. Gauderis peut identifier les plantes et les animaux (leurs espèces et leurs pouvoirs spéciaux) sans jamais se tromper. Il peut déterminer si l'eau est potable ou impropre à la consommation.

Résistance à l'appel de la nature. Ce don confère à Gauderis un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (comme les dryades, les nymphes et les esprits follets).

Armure de vermines (Sur). Chaque jour, lorsque Gauderis prépare ses sorts, il convoque automatiquement une nuée de vermines qui recouvre sa peau. En cas d'attaque, ces insectes absorbent jusqu'à 10 points de dégâts. L'armure d'insectes disparaît après avoir absorbé 35 points de dégâts.

Absence de traces. Gauderis ne laisse aucune trace dans la nature et échappe à toute tentative de pistage.

Serviteur vermine. Gauderis possède un mille-pattes monstrueux de taille M et une mante religieuse géante. Ces créatures ont les caractéristiques habituelles du type de monstre auquel elles appartiennent dans le *Manuel des monstres*, à l'exception des suivantes . Int 9, pv 34. Elles bénéficient aussi du pouvoir d'esquive surnaturelle et d'un lien télépathique avec Gauderis. Gauderis peut leur parler, partager des sorts avec elles et les utiliser pour asséner des sorts de contact. Les créatures peuvent parler avec leurs congénères. Caractéristiques du mille-pattes : Att +7 corps à corps (1d6–1 plus venin, morsure) et JS Réf +3, Vig +9, Vol +12 ; Perception auditive +10. La CA des deux créatures est égale à 20.

Forme animale **(Mag).** Comme il est mentionné ci-dessus, Gauderis peut prendre plusieurs formes animales, mais il ne peut adopter qu'une seule forme à chaque fois qu'il utilise ce pouvoir. Lorsqu'il utilise sa *forme animale*, il récupère des points de vie (comme s'il s'était reposé toute une journée), n'est jamais être désorienté et bénéficie de tous les pouvoirs naturels et extraordinaires de la créature.

Ailes de la vermine (Sur). Les ailes d'un insecte bourdonnant poussent dans le dos de Gauderis. Ces ailes disparaissent au bout d'une heure maximum. Grâce à elle, Gauderis peut atteindre une vitesse moyenne de 9 mètres en vol. Ce pouvoir fonctionne 1 fois par jour et est activé au prix d'une action simple.

Déplacement facilité. Gauderis se déplace sans la moindre gêne dans les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre les mouvements continue de l'affecter.

Sorts préparés (6/6/5/5/3/2/1 ; jet de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort). 0 – *détection de la magie, détection du poison, illumination, réparation, résistance, soins superficiels* , 1er – *brume de dissimulation, endurance aux énergies destructives, morsure magique, passage sans traces, rémission, soins légers* ; 2e – *cercle nauséeux, charme-personne ou animal, immobilisation d'animal, métal gelé, restauration partielle* ; 3e – *contagion, morsure magique aggravée, soins modérés, cloques purulentes, guérison des maladies* ; 4e – *griffes du sauvage, scrutation, vermine géante* ; 5e – *fléau d'insectes, soins intensifs* ; 6e – *dissipation suprême*.

Possessions. *Gourdin +1 essouffleur, écu en bois +1, cape de l'araignée, sac d'abats vasharan, pot de limon, potion de soins modérés*, parchemin d'*hypnose des animaux*, 3 bombes suppurantes.

AUTRES PERSONNAGES MALÉFIQUES

Toutes les classes de prestige présentées dans le Chapitre 5 se prêtent parfaitement à la création de nouveaux scélérats. Inspirez-vous des informations qui vous sont données sur les divers aspects du Mal et des différents types de scélérats pour élaborer vos propres personnages non joueurs (PNJ). Vous trouverez également d'autres scélérats dans le Chapitre 7, ainsi que de nombreux serviteurs et adorateurs de cultes dédiés à ces créatures. Chacun d'entre eux est un scélérat en mal d'aventures.

ENESSTRERE, LE DRAGON POSSÉDÉ PAR UN DÉMON

Le dragon bleu Enesstrere mena jusqu'à la fin de ses jours une vie de dragon ordinaire. Il amassa un trésor, puis se trouva un joli petit antre dans une caverne bien fraîche située en plein cœur du désert. Il s'accoupla, sa moitié le quitta, et il aborda la fin de son existence avec force et dignité.

Puis vint Ykkandri et tout bascula.

Ykkandri est un démon. C'était un glabrezu, avant qu'il ne se débarrasse de son apparence physique pour pouvoir voyager, en tant que démon possesseur, à travers le plan Matériel. Au bout d'un certain temps, Ykkandri trouva Enesstrere puis, au terme d'une bataille mentale titanesque, il prit le contrôle du dragon. Le premier geste d'Ykkandri fut de forcer Enesstrere à ingérer une drogue, le luhix, dans le but de le faire succomber à ses effets de dépendance. À l'intérieur du cerveau d'Enesstrere, Ykkandri était ivre de joie, ravi de voir que le mauvais tour qu'il avait appris en habitant parmi les humains (et en les possédant) puisse s'avérer aussi utile.

Chaque jour, un quasit apporte une dose de luhix à Enesstrere. Si jamais Enesstrere devait un jour parvenir à se débarrasser de Ykkandri, il se retrouverait seul au milieu du désert sans aucun moyen de se procurer sa drogue.

Pour le moment, Ykkandri attend son heure. Pour tester les capacités du dragon, Ykkandri vola jusqu'à un monastère et le pilla, en tuant tous les moines qui s'y trouvaient. Depuis ce jour, le monastère sert de base secrète à un grand nombre de démons. Des rumeurs faisant état d'une invasion démoniaque circulent à présent parmi les tribus du désert. Si elles devaient s'avérer, l'armée démoniaque aurait probablement un dragon bleu comme fer de lance.

Enesstrere. Dragon bleu vénérable, mâle : FP 20 ; dragon (Terre) de taille Gig ; DV 33d12+264 , pv 478 ; Init +6 ; VD 12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m ; CA 40 (contact 8, pris au dépourvu 38) ; Att +42 corps à corps (4d6+13, morsure), +37 corps à corps (2d8+6, 2 griffes), +37 corps à corps (2d6+6, 2 ailes) et +37 corps à corps (2d8+19, queue) ; AS souffle, écrasement, *création/destruction d'eau*, présence terrifiante, imitation des sons, pouvoirs magiques, balayage ; Part vision aveugle (90 m), RD (15/+2), immunités, sens surdéveloppés ; RM 27 ; espace occupé/allonge 6 m x 12 m/4,50 m ; AL LM , JS Réf +20, Vig +26, Vol +23 , For 36, Dex 14, Con 27, Int 22, Sag 20, Cha 16.

Compétences et dons. Bluff +36, Concentration +41, Connaissance des sorts +39, Connaissances (géographie) +39, Connaissances (histoire) +39, Connaissances (mystères) +39, Détection +40, Diplomatie +44, Évasion +35, Fouille +39, Intimidation +7, Perception auditive +40, Scrutation +39, Psychologie +38 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, École renforcée (Évocation), Enchaînement, Science de l'initiative, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Souffle (Sur). Trait d'électricité, 36 m de long. Le dragon ne peut souffler que tous les 1d4 rounds ; dégâts : 20d8 ; Réflexes, 1/2, DD 14.

Écrasement. Lorsqu'il est en vol ou s'il vient de bondir, Enesstrere peut retomber sur les créatures de taille M ou moins pour les écraser sous son poids (action simple). L'écrasement affecte toutes les créatures qui se trouvent sous le dragon quand il retombe. Toutes les créatures concernées doivent réussir un jet de Réflexes (DD 34) pour se dégager. Si Enesstrere continue d'écraser ses adversaires, cette attaque (de type contondant, bonus de lutte +58) inflige 4d6+19 points de dégâts aux créatures concernées et ce, à chaque round où elles restent immobilisées.

***Création/Destruction d'eau* (Mag).** Le dragon peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour. Il fonctionne comme le sort *création d'eau*, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la

2d6+19 points de dégâts si elles sont de taille P ou inférieure (Réflexes, 1/2, DD 34).

Vision aveugle (Ext). Les dragons sont capables de déceler la présence de créatures proches par des moyens autres que visuels (généralement leur ouïe ou leur odorat, mais aussi par les vibrations et autres détails en apparence anodins)

Immunités (Ext). Ce dragon est immunisé contre les attaques de type *sommeil* ou paralysie, mais également contre l'électricité.

Sens surdéveloppés (Ext). Les dragons voient quatre fois mieux que les humains dans des conditions de faible luminosité et deux fois mieux en cas de luminosité normale. Enesstrere bénéficie également de la vision dans le noir, sur une portée de 300 mètres.

Dons. Toute créature projetée par Enesstrere après avoir été capturée parcourt 30 mètres et subit 10d6 points de dégâts. Si Enesstrere l'a jetée alors que qu'il se trouvait en vol, la créature subit les dégâts de chute correspondant à la hauteur depuis laquelle elle a été jetée, à condition que ces dégâts soient plus élevés que ceux indiqués précédemment.

Sorts connus (6/7/7/7/6/6/4 ; jet de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort, ou 15 + niveau de sort pour les sorts d'Évocation). 0 – *conservation d'organe, détection de la magie, hébétement, illumination, lecture de la magie, manipulation à distance, noir, prestidigitation, regard déstabilisant* ; 1er – *armure de mage, bouclier, extrait de drogue, langue de lianes, projectile magique* ; 2e – *cadeau suggéré, endurance, force de taureau, grâce féline, toile d'araignée* ; 3e – *boule de feu, déplacement, état gazeux, visions aliénantes* ; 4e – *charme-monstre, invisibilité suprême, mur de feu, peau de pierre* ; 5e – *cône de froid, œil indiscret, passe-muraille* ; 6e – *désintégration, projection d'image.*



créer, ce qui rend automatiquement impropre à la consommation tout liquide contenant de l'eau. Les objets magiques (tels que les potions) et les liquides en possession de quelqu'un résistent s'ils réussissent un jet de Volonté (DD 29).

Présence terrifiante (Ext). Enesstrere peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le dragon attaque, charge ou survole les créatures. Toutes celles qui se trouvent dans un rayon de 90 mètres peuvent être affectées si elles ont moins de 33 DV. Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 29) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence terrifiante de ce dragon pendant une journée entière. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées (pour 4d6 rounds également).

Imitation des sons (Ext). Le dragon peut, à volonté, reproduire tous les bruits et toutes les voix qu'il a entendus. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD 29) pour discerner la ruse.

Pouvoirs magiques. *Ventriloquie*, 3 fois/jour ; *terrain hallucinatoire* et *voile*, 1 fois/jour. Niveau de lanceur de sorts : 13 (jet de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort).

Balayage. Enesstrere peut effectuer un violent balayage à l'aide de sa queue au prix d'une action simple. Ce balayage affecte un demi-cercle situé derrière lui et faisant 4,50 mètres de rayon. Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse subissent

LIEUX PERNICIEUX

Vous trouverez ci-dessous deux exemples d'endroits épouvantables susceptibles d'être intégrés à votre campagne.

LE VAL D'AZUR

Lorsque le magicien et seigneur de guerre Lahm le Hanteur saccagea Faenish-Kul, il captura tous les citoyens de la ville et en confia un à chacun des orques et des ogres qui étaient à son service. Il ordonna à tous ses guerriers de tuer leur prisonnier à son signal. Ce jour-là, neuf mille personnes moururent en même temps pour satisfaire le caprice d'un seul homme.

Les troupes de Lahm continuèrent d'avancer, puis firent finalement vaincues, mais la région qui s'étend autour de Faenish Kul, connue sous le nom de val d'Azur, en resta à jamais changée. Depuis ce jour, des plantes blafardes poussent sur ces terres maléfiques où règne un froid inhabituel qui glace la région entière, même pendant les mois d'été.

D'étranges murmures, et parfois même des grognements, parviennent aux oreilles de ceux qui passent la nuit dans cette vallée nimbée de brume. Le meurtre et la haine envahissent leurs rêves qui tournent au cauchemar. Mais les visiteurs qui ne sont confrontés qu'à des murmures et à de mauvais rêves peuvent s'estimer heureux, car le val d'Azur est hanté par les esprits de neuf mille

fantômes. Ici demeurent tous ceux qui ont été tués par les hordes de Lahm, chacun animé par le désir de se venger des vivants.

Ceux qui sont parvenus à sortir vivant de la vallée en font un récit atroce, mais malgré ces horribles histoires, le val d'Azur continue d'attirer une foule d'aventuriers. On dit que, quelque part au milieu des plantes blanchâtres, se trouve un artefact rare et très puissant, l'*amulette de Lahm*, perdu dans le chaos de cette nuit fatidique. Parmi tous ses autres pouvoirs, l'amulette confère à son propriétaire le pouvoir de régénération des trolls, ainsi qu'un bonus de +6 en Force.

LES FOSSES DES IO-RACH

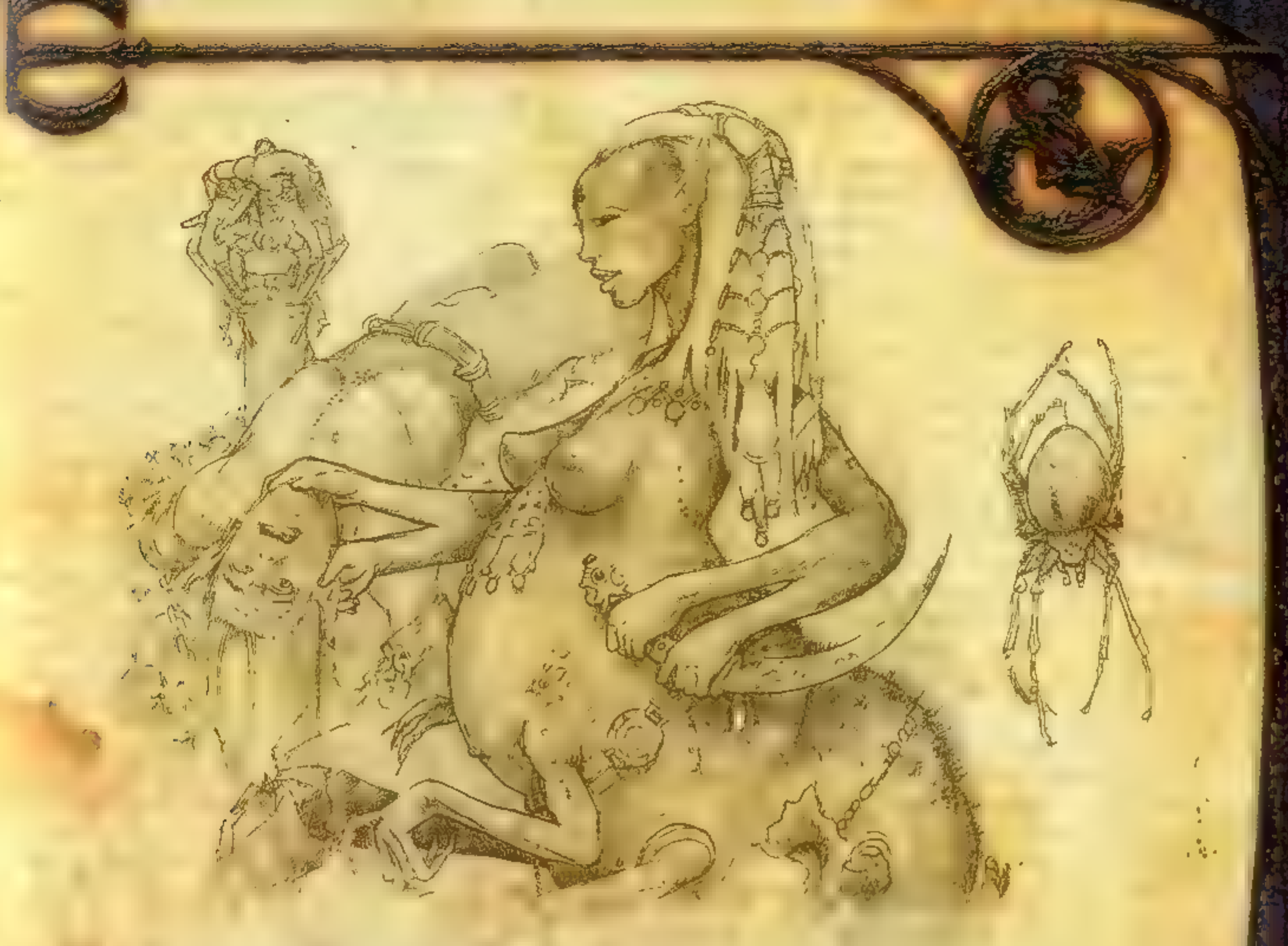
Kezzerug le gobelin est le chef la grande tribu des Io-Rach (ce qui, en gobelin, signifie grossièrement « l'œil ensanglanté qui couvre le sol »). Lorsque ses guerriers se firent battre par un petit groupe d'elfes, Kezzerug décida de changer les choses. Il ordonna aux trois adeptes de la tribu de s'atteler à l'élaboration d'une formule magique qui permettrait de renforcer la puissance de la tribu des Io-Rach. Après des années d'expérimentations et d'erreurs, ils trouvèrent enfin la solution.

Après avoir versé une mixture alchimique dans des fosses, la tribu des Io-Rach fait descendre ses guerriers au bout d'un harnais et les plonge dans la mixture jusqu'à atteindre les limites du supportable. Lorsqu'un gobelin est remonté de la fosse, il passe les jours suivants à souffrir le martyre tandis que son corps se transforme. Un quart de ces guerriers meurt dans d'atroces souffrances. Les autres grandissent pour finalement atteindre une taille M et bénéficient d'un bonus inné de +4 en Force et en Constitution. Ils sont également victimes d'un malus inné de -4 en Intelligence, en Sagesse et en Charisme. Ces guerriers deviennent alors des mutants difformes aux membres tordus, aux yeux globuleux et aux plaies suppurantes.

Après avoir créé une multitude de ces gobelins monstrueux, les adeptes commencèrent à expérimenter leur procédé sur d'autres victimes. Aucune de ces expériences n'a été couronnée d'autant de succès que celles qui ont eu pour cobayes les guerriers gobelins, mais les fosses ont donné naissance à d'étranges créatures – et la progéniture de celles qui sont capables de se reproduire est encore plus surprenante.

Grâce à ce procédé, la tribu des Io-Rach s'est investie d'une grande puissance. Son antre souterrain s'est agrandi et compte un nombre incalculable de fosses. D'horribles créatures difformes errent dans ces cavernes tandis que des maraudeurs gobelins sillonnent la région pour trouver les ingrédients alchimiques nécessaires à cette mixture, tels que des cerveaux et du sang humains.





Les nouvelles règles auxquelles ce chapitre est consacré traitent de sujets particulièrement atroces – la possession, le sacrifice, les malédictions, etc. Ces règles ne sont pas toutes adaptables au sein de votre campagne. Aussi, examinez chacune d'entre elles avec attention.

LA POSSESSION

Certains fiélons ont le pouvoir de quitter leur forme physique et de revêtir une forme éthérée qui leur permet de posséder une créature ou un objet. Pour ce faire, ils doivent disposer d'au moins 4 DV ainsi qu'une valeur de Charisme au moins égale à 13.

Ainsi équipée de sa forme éthérée, la créature bénéficie d'une immunité qui la protège de toute attaque physique, aussi puissante soit-elle, et de la plupart des attaques magiques (à l'exception, par exemple, des effets de force) émanant de créatures matérielles. Lorsqu'un fiélon possède une créature ou un objet, plus aucun effet, même les effets de force, ne peut avoir d'incidence sur lui. Seuls les sorts tels que *renvoi* sont susceptibles d'affecter un fiélon possesseur lorsqu'ils sont lancés par des créatures matérielles. En revanche, toutes les attaques dirigées contre le fiélon, qu'elles soient magiques ou non, affectent la créature possédée.

Lorsqu'un fiélon est sous sa forme éthérée, ses fonctions corporelles se mettent en sommeil, comme dans un état d'animation suspendue. Il n'a plus besoin de manger ou de respirer pour subsister, mais son corps sera détruit s'il est soumis à des conditions climatiques extrêmes. Un fiélon peut rôder sous sa forme éthérée aussi longtemps qu'il le souhaite, mais un fiélon éthéré meurt si son corps est détruit. En outre, si son corps est touché par un sort de *dissipation de magie* (ou par un effet équivalent), le fiélon reprend instantanément sa forme corporelle.

Le niveau de lanceur de sorts attribué à ce pouvoir de possession équivaut aux dés de vie du fiélon. Les fiélons qui bénéficient du pouvoir de possession affichent généralement un facteur de puissance de +2 par rapport à celui des fiélons habituels appartenant à la même espèce. Par exemple, un succube bénéficiant du pouvoir de possession affiche un FP de 11.

Une fois que le fiélon est dans le plan Éthéré, il flotte à travers le monde sous une forme intangible, à la recherche de la nouvelle proie qu'il pourra posséder. La possession est un pouvoir surnaturel qu'un fiélon peut tenter d'utiliser à volonté au prix d'une action simple.

CRÉATURES POSSÉDÉES

Lorsqu'un un fiélon désire posséder une créature, la forme éthérée de celui-ci doit se trouver à proximité de sa cible. Les tentatives de possession n'ont aucun effet sur les créatures bénéficiant d'une *protection contre le Mal*. Les créatures qui ne bénéficient pas d'une telle protection doivent réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + la moitié des DV du fiélon + son bonus de Charisme) pour contrer la tentative de possession. Si la cible est une créature maléfique, elle subit un malus de circonstances de –2 au jet de sauvegarde. Si la cible est en train de commettre un acte maléfique, elle subit un malus de circonstances supplémentaire de –2 au jet de sauvegarde.

AS

En cas de réussite, la créature est immunisée contre toute nouvelle tentative du fiélon pendant 24 heures. En cas d'échec, elle est possédée

Une fois en possession d'un corps, le fiélon fait partie intégrante de la victime. Il voit et entend tout ce qui se passe autour de la créature qu'il possède. Il peut à tout instant parler via télépathie avec la victime dans une langue que la créature comprend, la seule limite imposée à ce lien étant l'intelligence de la victime elle-même.

Une créature possédée par un fiélon n'a pas toujours conscience de l'être. En outre, le fiélon peut tenter de cacher sa présence à l'intérieur de la créature possédée. La victime peut alors traverser un *cercle magique contre le Mal*, entrer dans une église protégée par un sort d'*interdiction* et échapper à un sort de *détection du Mal*. Pour y parvenir, le fiélon doit réussir un jet spécial de Discrétion « mentale ». Il s'agit d'un jet de Discrétion qui s'applique à la compétence du même nom, mais qui prend en compte le modificateur d'Intelligence du fiélon au lieu de son modificateur de Dextérité. Le degré de difficulté (DD) de ce jet de Discrétion est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de caractéristique du lanceur de sort (comme un jet de sauvegarde contre une attaque magique). Le fiélon bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 à ce jet de Discrétion s'il n'est pas en train de contrôler sa victime. Le fiélon peut également effectuer ce jet de Discrétion pour empêcher la créature possédée de subir des dégâts causés par des sorts relevant de l'alignement, comme *châtiment sacré*. Le DD du jet de Discrétion est égal au DD du jet de sauvegarde correspondant au sort d'attaque. Si le jet de Discrétion du fiélon échoue, la créature possédée subit les effets du sort correspondant à l'alignement du fiélon.

Comme pour un sort de *détection de pensées*, les fiélons possesseurs accèdent instantanément aux pensées de leurs victimes, à cette différence près qu'ils ont la faculté de lire automatiquement les pensées superficielles. Un fiélon peut également explorer les souvenirs de la créature possédée s'il le souhaite, mais la victime a alors le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD égal à 10 + la moitié des DV du fiélon + son bonus de Charisme). En cas de réussite, la victime écarte le démon de ses pensées pendant toute une journée. Que la victime réussisse ou non le jet de sauvegarde, les souvenirs qui ont été explorés lui font automatiquement prendre conscience de la présence du fiélon.

Les blessures physiques infligées à la créature possédée n'affectent pas le fiélon. Tuer la créature possédée ne fait qu'obliger le fiélon à rejoindre le plan Éthéré, d'où il pourra effectuer une nouvelle tentative de possession , le fiélon est sain et sauf. Aucune créature, éthéré ou matérielle, ne peut blesser un fiélon possesseur.

Le fiélon peut jouer quatre rôles différents à l'égard de la créature qu'il possède : celui d'accompagnateur, d'allié, d'administrateur ou d'adversaire. Il ne peut choisir qu'un rôle à la fois. Ainsi, un fiélon agissant en tant qu'administrateur ne pourra pas bénéficier des bonus qu'il aurait eus s'il avait tenu le rôle d'allié

Accompagnateur. La plupart du temps, le fiélon ne fait qu'accompagner la victime qu'il possède, cette dernière n'ayant généralement pas conscience de la présence du fiélon. Un fiélon accompagnateur peut également utiliser sa compétence Discrétion pour pénétrer dans un lieu protégé par *interdiction* ou pour se faufiler à travers un *cercle magique contre le Mal* situé à proximité d'une cible qu'il ne pourrait approcher dans des circonstances normales. Au prix d'une action libre, le fiélon possesseur peut devenir l'allié ou l'administrateur de la créature possédée, mais ces deux actions révèlent la présence du fiélon à sa victime (à l'exception, peut-être, des victimes dotées d'une piètre Intelligence qui risquent de ne pas comprendre ce qui leur arrive).

Allié. Si la créature possédée a conscience de la présence du fiélon et accepte de le recevoir, le fiélon peut conférer à l'une de ses valeurs de caractéristique un bonus de malfaisance de +4. Ce bonus fait généralement l'objet d'une sorte de pacte conclu entre le fiélon et la créature possédée. Le fiélon garde le contrôle sur ce bonus et peut le retirer (action libre) à la créature possédée si cette dernière se comporte d'une manière qui lui déplaît. Si la créature possédée agit à l'encontre des désirs du fiélon, ce dernier peut passer du statut d'allié à celui d'administrateur au prix d'une action libre. Le lien télépathique qui relie le possesseur et la créature possédée rend la formation d'un pacte assez courante. Le bonus représente la récompense que la créature obtient pour s'être conformée aux désirs du fiélon.

Administrateur. La possession peut revêtir un aspect encore plus redoutable si le fiélon tente, au prix d'une action simple, de prendre le contrôle des agissements de sa victime. Pour conserver le contrôle de son corps, la créature possédée doit réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + la moitié des DV du fiélon + son modificateur de Charisme + 1 par échec aux jets de sauvegarde contre cette tentative de prise de contrôle au cours de la journée). En cas de réussite, la victime conserve le contrôle de ses actes, mais le fiélon peut effectuer une nouvelle tentative lors du round suivant. Les victimes qui luttent contre la prise de contrôle sont considérées comme chancelantes et sont limitées à des actions partielles.

Si la créature possédée réussit trois jets de sauvegarde consécutifs, le fiélon possesseur n'a plus la possibilité de tenter de contrôler sa victime pour la journée entière. Qu'ils soient couronnés de succès ou non, les jets de sauvegarde de la victime n'affectent pas la possession en elle-même. Le fiélon continue de posséder sa victime.

Si la créature possédée rate son jet de Volonté contre la prise de contrôle, le fiélon accède à ses capacités sensorielles, à ses compétences, à ses dons ainsi qu'à sa connaissance des sorts. Le fiélon incarne alors totalement la créature jusqu'à ce qu'il en perde le contrôle ou qu'il y renonce. Pendant ce temps, la créature conserve la possibilité de parler avec le fiélon via télépathie et reste perméable à tout ce que véhiculent ses sens – sauf si le possesseur entreprend une action simple pour empêcher la créature d'accéder à ses sens. Si le fiélon le souhaite, il peut faire perdre connaissance à sa victime pendant sa prise de contrôle

Le fiélon utilise ses propres valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, mais il adopte toutes les valeurs de caractéristiques physiques de la créature. Les fiélons qui possèdent au minimum 9 DV et qui bénéficient d'une valeur d'Intelligence au moins égale à 15 peuvent, s'ils sont parvenus à conserver le contrôle de leur victime pendant au moins 10 rounds par jour pendant sept jours consécutifs, utiliser les pouvoirs magiques de la créature possédée (au niveau de lanceur de sorts de la victime). Le fiélon adopte le type de créature auquel appartient sa victime. En conséquence, les sorts et les effets l'affecteront de la même manière qu'ils affecteraient la créature possédée. Ainsi, un loup possédé par un cornugon subira les effets des sorts affectant les animaux, alors qu'il sera bien plus intelligent qu'un loup normal.

Le fiélon conserve automatiquement son contrôle pendant un nombre de rounds équivalent à la moitié de ses DV + son bonus de Charisme + le nombre de fois où il a contrôlé cette victime Lorsque son contrôle prend fin, le fiélon peut, s'il le désire, effectuer une nouvelle tentative de contrôle.

Les fiélons choisissent généralement leurs victimes parmi les créatures dotées d'une faible volonté, comme les golems et autres créatures artificielles. La créature artificielle peut, tout comme les autres créatures, effectuer un jet de Volonté pour échapper à la prise de contrôle, mais le fiélon en prendra probablement le contrôle et le conservera sûrement, car la plupart des créatures artificielles ont

des jets de Volonté bien bas. S'il possède une créature artificielle, le fiélon peut aider cette créature au titre d'allié, mais il doit alors renoncer à une prise de contrôle directe. Dans ce cas, la créature artificielle reprendra le cours des activités pour lesquelles elle a été créée.

Adversaire. Ce type de fiélon possesseur joue le rôle inverse de celui d'un allié et constitue une gêne pour la créature qu'il possède. Un fiélon possesseur se sert généralement de cette tactique lorsqu'il n'a pu réussir à prendre le contrôle de sa victime ou lorsque la créature a agi à l'encontre des désirs du fiélon alors que ce dernier tenait le rôle d'allié. Le fiélon possesseur peut imposer un malus de malfaisance de –4 à l'une des valeurs de caractéristique de sa victime. Le fiélon garde le contrôle de ce bonus et peut le retirer au prix d'une action libre, ce qui fait parfois l'objet d'un pacte avec la créature possédée au terme de négociations télépathiques.

OBJETS POSSÉDÉS

Un fiélon peut posséder un objet de taille TP à TG. Les objets détenus, portés ou transportés par un personnage (objets magiques inclus) exploitent le jet de sauvegarde de leur propriétaire pour échapper à la possession. Un jet de sauvegarde est attribué aux objets magiques laissés sans surveillance, de la même façon que si on leur avait lancé un sort. Quel que soit le cas, le DD du jet de Volonté est égal à 10 + la moitié des DV du fiélon + son modificateur de Charisme. Un fiélon bénéficiant du pouvoir de possession réussit automatiquement ses tentatives visant à posséder des objets non magiques laissés sans surveillance.

Lorsqu'il possède un objet, le fiélon devient partie intégrante de ce dernier. Le fiélon possesseur peut étendre ses facultés de vision et de perception auditive sur une portée de 18 mètres à partir de l'objet, mais il ne peut utiliser ni sa vision dans le noir ni sa vision aveugle tant qu'il possède un objet, même s'il s'agit de pouvoirs innés. Le fiélon possesseur reste vulnérable aux sorts qui affectent les créatures Extérieures et extraplanaires, ou les créatures maléfiques (comme *parole sacrée* ou *châtiment sacré*), ainsi qu'aux sorts et effets mentaux. Les attaques physiques et la plupart des sorts (tels que *boule de feu*) n'affectent pas le fiélon, mais ils peuvent affecter l'objet. Endommager un objet ne fait aucun mal au fiélon possesseur ; si l'objet est détruit, le fiélon adopte sa forme éthérée et choisit un nouvel objet (ou une nouvelle créature) à posséder.

Le fiélon peut tenter de cacher sa présence à l'intérieur de l'objet possédé. L'objet peut alors passer au travers d'un *cercle magique contre le Mal*, entrer dans une église protégée par un sort d'*interdiction* et échapper à un sort de *détection du Mal*. Les règles sont similaires à celles qui régissent la possession de créatures. Si le sort ne détecte ou ne cible habituellement que les créatures, le fiélon bénéficie alors d'un bonus de circonstances de +8 au jet de Discrétion puisqu'il est caché à l'intérieur d'un objet. Le fiélon peut également effectuer ce jet de Discrétion pour empêcher l'objet possédé de subir des dégâts causés par des sorts relevant de l'alignement comme *châtiment sacré*. En cas d'échec, les dégâts l'affecteront de la même manière qu'ils affecteraient le fiélon.

Le fiélon peut également posséder une substance dont la forme n'est pas fixe (comme une mare d'eau ou un nuage de poussière) ou une partie d'un objet plus volumineux (comme un pan de mur). Dans ce cas, le fiélon sera limité à une zone ou à un volume qui ne dépassera pas 3 mètres de large.

Certains fiélons possèdent un objet pour s'en servir comme d'un tremplin qui les aidera à prendre possession d'un personnage. Le fiélon possesseur bénéficie d'un bonus lorsqu'il tente de posséder les créatures qui transportent, détiennent ou portent cet objet sur eux. Chaque jour durant lesquels l'objet possédé a été transporté, détenu ou porté par la cible avant la tentative de possession augmente le DD du jet de Volonté de la cible de +1, pour un maximum de +10.

Lorsqu'il possède un objet, le fiélon peut tenir n'importe quel rôle parmi ceux qui sont décrits ci-dessous. Changer de rôle lui coûte une action simple.

Observateur. Le fiélon possède simplement l'objet. En général, il s'agit d'un objet lourd et immobile. Tant que l'objet reste immobile, le fiélon peut multiplier par deux son champ de vision et sa perception auditive habituels (36 mètres).

Administrateur. Si l'objet possédé comporte des pièces mobiles, comme dans le cas d'un chariot, d'une pendule ou d'une arbalète, le fiélon possesseur peut contrôler leurs mouvements. Il peut contrôler un chariot de manière à le faire foncer sur un piéton ou à le faire sortir d'une grange sans avoir besoin d'être tiré par un cheval. Il peut retarder une pendule ou la faire avancer. Il peut armer une arbalète et la faire tirer (mais il ne peut contrôler sa visée ou la recharger). Les objets comportant des roues et les animaux ne peuvent avancer plus vite que ne le ferait le fiélon sous sa forme tangible.

Les fiélons plus puissants peuvent exercer un contrôle encore plus important. Un fiélon disposant d'au moins 10 DV et d'une valeur de Charisme au moins égale à 17 peut forcer un objet à s'animer, même si ce dernier ne comporte aucune pièce mobile (comme une table ou une statue). L'objet possédé présente alors les mêmes caractéristiques que les objets animés (cf. le *Manuel des Monstres*). Cependant, aucun fiélon ne peut contrôler un objet animé bénéficiant d'un facteur de puissance supérieur au sien.

Corrupteur. L'objet possédé dégage une aura maudite et corruptrice. Toute créature qui touche celui-ci doit réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + la moitié des DV du fiélon + son modificateur de Charisme) sous peine de tomber sous l'effet d'une *malédiction* lancée par un ensorceleur dont le niveau est égal au total des DV du fiélon. Contrairement au sort *malédiction*, le sujet n'a pas nécessairement conscience d'être la proie de ses effets. Il peut également ignorer que l'objet possédé en est la cause. L'aspect extérieur de l'objet ne comporte aucun signe pouvant évoquer sa possession (même s'il peut comporter quelques effets maléfiques résiduels ; cf. la partie *Effets maléfiques résiduels* ci-dessous). La malédiction perdure jusqu'à ce qu'*annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* ou *souhait limité* l'annule, même si le fiélon a quitté l'objet possédé.

Supposons qu'un fiélon corrupteur particulièrement ingénieux possède une petite fontaine. Il s'en servira alors pour affecter tous ceux qui toucheront ou boiront son eau. De la même manière, un fiélon pourra corrompre une parcelle de terrain et affecter tous ceux qui la traverseront.

Modificateur. Tout fiélon possédant une arme ou une armure de taille TP au minimum peut la faire progresser, comme s'il s'agissait d'un objet magique. Le fiélon peut reproduire les pouvoirs d'un objet magique d'une valeur maximale de 2 000 po par DV. À titre d'exemple, un hezrou (9 DV) peut augmenter la puissance d'une épée longue jusqu'à lui faire atteindre une valeur équivalente à 18 000 po. Il peut reproduire une *épée longue +3*, une *épée longue maudite +3* ou toute autre combinaison. S'il possède une arme ou une armure magique, il peut altérer sa puissance de la même manière. Reportez-vous à la Table 8–9 : armes et à la Table 8–17 : armures et boucliers du *Guide du Maître* pour consulter les prix correspondant aux diverses altérations.

Le fiélon garde le contrôle des pouvoirs qu'il confère à l'objet. Il peut les retirer (action libre) si la créature qui utilise cet objet se comporte d'une manière qui lui déplaît. Si le fiélon quitte l'objet, ce dernier perd tous les pouvoirs que la possession lui avait octroyés.

Malgré sa capacité d'altération de la puissance des objets magiques, le fiélon ne peut transformer un objet non magique possédé en un objet véritablement magique. *Détection de la magie* ne décèlera aucune aura, mais *détection du Mal* le fera. Les personnages intelligents peuvent s'apercevoir que l'objet possédé se comporte de manière étrange ou qu'il a un aspect bizarre (une arme magique de piètre qualité indique qu'il se trame quelque chose de louche). Un jet de Fouille réussi (DD 25) fera comprendre à son auteur que l'objet a quelque chose d'étrange.

LES SACRIFICES

La plupart des dieux et des fiélons maléfiques exigent des sacrifices. Lorsqu'ils parlent de sacrifices, ils pensent aux sacrifices de créatures vivantes et intelligentes. La victime est en général un humanoïde, mais les puissances maléfiques peuvent réclamer le sacrifice d'un autre type de créature : méduse, géant, tyrannœil, etc. Quoi qu'il en soit, la créature doit toujours être vivante et posséder une valeur d'Intelligence au moins égale à 3

Le sacrifice doit être réalisé de manière rituelle. Qu'un chevalier noir prétende tuer toutes ses victimes au nom de Vecna est une chose. Mais ce que Vecna apprécie avant tout est de voir ses adeptes sacrifier leurs victimes au cours de cérémonies pratiquées dans des lieux qui lui sont dédiés. Cela signifie que le rituel prend du temps et qu'il nécessite la présence de plusieurs personnes ainsi que la mise en place d'instruments de tortures (pour en savoir plus sur le matériel sacrificiel, reportez-vous aux instruments du bourreau et autre équipement dans le Chapitre 3).

Dans un monde baigné de magie, les dieux maléfiques portent une attention toute particulière à ceux qui leur offrent des créatures vivantes en sacrifice et récompensent souvent leurs adeptes pour ce geste. Pour employer une métaphore, le sacrifice est comme un grain de sable qui vient s'ajouter à la puissance terrifiante de ce dieu, et en échange duquel la divinité maléfique accorde parfois une faveur ou une grâce.

BARÈME DES RÉCOMPENSES ALLOUÉES AUX SACRIFICES

La récompense que reçoit l'adepte d'un dieu maléfique en échange du sacrifice d'une créature vivante dépend de plusieurs facteurs. Le premier est le résultat du jet de Connaissances (religion) du personnage qui exécute le sacrifice. Les autres facteurs jouent le rôle de modificateurs du jet

Chaque divinité maléfique a ses préférences et ses prédilections en matière de sacrifices et les récompenses varient d'un dieu à un autre. Le barème que vous trouverez ci-dessous ne constitue qu'un point de départ ; à vous de veiller à ce que les puissances maléfiques qui hantent votre campagne disposent toutes de leurs sacrifices et récompenses.

QU'EST-CE QU'UN SACRIFICE ?

Sacrifier un être vivant consiste à offrir sa vie à une divinité maléfique ou à un puissant fiélon. La victime est ligotée, attachée ou immobilisée par quelque moyen afin que la cérémonie puisse atteindre son terme le meurtre. Dans de nombreux rituels, le sang est un symbole de vie sacré. Lorsqu'une créature innocente meurt au cours de l'un de ces rituels, son sang et parfois son âme sont offerts à une puissance maléfique infernale. D'autres formes de mises à mort, comme la strangulation ou la noyade peuvent également avoir lieu, mais ceux qui sont assez ignobles pour pratiquer cet art profane préfèrent généralement se livrer à des actes bien plus sanglants.



TABLE 2–1 : MODALITÉS HABITUELLES DES SACRIFICES

Modalité du sacrifice	Modificateur de Connaissances (religion)
Pratiqué au cours d'une cérémonie qui dure au moins une heure	+1
Pratiqué sur un autel	+2
Pratiqué dans une zone profanée	+1
Pratiqué dans une zone impie	+2
Pratiqué en présence d'une créature importante aux yeux de la divinité (un serviteur démoniaque, par exemple)	+2
Pratiqué en public (dans la rue ou sur les marches d'une institution publique)	+1
Pratiqué en présence de plus de 10 adeptes	+1
Pratiqué en présence de plus de 100 adeptes	+1
La victime ne meurt qu'au bout d'un jour de torture	+1
Les pieds et les mains de la victime sont dévorés par un démon avant qu'elle ne meure	+1
La victime est d'alignement bon	+1
La victime est pure ou vierge (élément déterminé par le MD)	+1
La victime possède entre 1 et 5 DV ou niveaux	+1
La victime possède entre 6 et 10 DV ou niveaux	+2
La victime possède entre 11 et 15 DV ou niveaux	+3
La victime possède au moins 16 DV ou niveaux	+4
La victime est un prêtre d'une autre divinité	+2
La victime appartient à une race ou à un type de personnage détesté par la divinité	+1
La victime est consentante, mais s'est fait duper ou contrôler	+1
La victime est parfaitement consentante	+3

Si l'adepte réalise plusieurs sacrifices, les bonus alloués aux jets de Connaissances (religion) ne sont pas cumulables ; un jet différent est nécessaire pour chaque victime. La plupart des divinités n'offrent qu'une seule récompense par jour et par temple, quel que soit le nombre de meurtres commis. Le personnage qui dirige ces sacrifices, appelé « officiant », peut pratiquer plusieurs sacrifices et donc effectuer plusieurs jet de Connaissances (religion). Il choisit ensuite le meilleur résultat pour déterminer la récompense qui sera accordée par la divinité

La récompense accordée pour le sacrifice d'une créature vivante varie selon la religion. Reportez-vous à la Table 2–2 ci-dessous pour déterminer les récompenses habituelles allouées par les divinités maléfiques et le DD du jet de Connaissances (religion) nécessaire pour les obtenir. De nombreuses divinités proposent des récompenses qui leur sont spécifiques. L'officiant peut choisir la récompense convoitée, mais la divinité peut en accorder une autre, surtout si le résultat du jet de Connaissances (religion) est considérablement supérieur au DD de la récompense recherchée. L'officiant ne peut ni faire 10 ni faire 20 au jet, et personne ne peut l'aider à l'effectuer

LES SACRIFICES EXIGÉS

Dans certaines situations, plutôt que d'accorder une faveur, la divinité exige un sacrifice sous peine de châtiment divin. Elle peut par exemple intimer cet ordre à un prêtre qui lui aura désobéi (ou qui n'aura pas réussi à s'acquitter d'une tâche ou d'une mission) avant de lui accorder de nouveaux sorts. Elle peut aussi exiger que des sacrifices soient périodiquement pratiqués en échange de l'activation du système de défense d'un temple (*zone d'antimagie*, *murs prismatiques*, effet d'*interdiction* ou de *sanctification maléfique*, ou tout autre dispositif semblable). En général, pour ce genre de sacrifices, le DD du jet de Connaissances (religion) est égal à 25 et aucune autre récompense n'est à attendre en échange de sa réalisation.

TABLE 2–2 : RÉCOMPENSES HABITUELLES ALLOUÉES AUX SACRIFICES

Résultat du jet	Effet
15	Confère *aide* à l'officiant pendant 24 heures
15	Confère *force de taureau* à l'officiant pendant 24 heures
15	Confère *grâce féline* à l'officiant pendant 24 heures
15	Confère *endurance* à l'officiant pendant 24 heures.
20	Confère *faveur divine* à l'officiant (lancé au niveau 20) pendant 24 heures
20	Confère *protection contre les énergies destructives* à l'officiant pendant 24 heures.
20	Confère *bénédiction* aux témoins du rituel (un individu par DV de la victime) pendant 24 heures.
25	Confère *panoplie magique* (lancé au niveau 20) aux habits de l'officiant pendant 24 heures
25	Un Extérieur maléfique apparaît et sert l'officiant pendant 1 heure par DV de la victime (comme il le ferait si sa présence était due au sort *allié d'outreplan*).
25	Confère *puissance divine* à l'officiant pendant 24 heures.
30	Confère *arme magique supérieure* (lancé au niveau 20) à l'arme de l'officiant pendant 24 heures.
30	Confère *force de taureau* aux témoins du rituel (un individu par DV de la victime) pendant 24 heures.
30	Confère *grâce féline* aux témoins du rituel (un individu par DV de la victime) pendant 24 heures.
30	Confère *endurance* aux témoins du rituel (un individu par DV de la victime) pendant 24 heures.
30	Un Extérieur maléfique apparaît et sert l'officiant pendant 1 heure par DV de la victime (comme il le ferait si sa présence était due au sort *allié majeur d'outreplan*)
30	Confère *résistance à la magie* à l'officiant pendant 24 heures (utilisez le niveau de l'officiant pour déterminer la RM).
35	Confère *panoplie magique* (lancé au niveau 20) aux habits des témoins du rituel (un individu par DV de la victime) pendant 24 heures.
35	Un Extérieur maléfique apparaît et sert l'officiant pendant 1 heure par DV de la victime (comme il le ferait si sa présence était due au sort *allié suprême d'outreplan*).
35	Confère *puissance divine* aux témoins du rituel (un individu par DV de la victime) pendant 24 heures.
40	*Souhait limité* pour l'officiant.
40	Confère *arme magique supérieure* (lancé au niveau 20) aux armes utilisées au cours du rituel (une arme par DV de la victime) pendant 24 heures.
45	Confère *contrôle du climat* (lancé au niveau 20) à l'officiant pendant 24 heures.
50	*Souhait* pour l'officiant (cette puissance terrifiante n'est conférée qu'une fois par individu).
Variable	Points d'expérience (faveurs obscures) en nombre égal au DD x 3 (DD minimum égal à 15). L'officiant détermine le nombre de points d'expérience (et donc le DD) dont il a besoin avant de procéder au jet. En cas d'échec, il ne gagne aucun point d'expérience.
Variable	Pièces d'or (faveurs obscures) en nombre égal au DD x 5 (DD minimum égal à 20). L'officiant détermine le nombre de pièces d'or (et donc le DD) dont il a besoin avant de procéder au jet. En cas d'échec, il ne gagne aucune pièce d'or.

Les faveurs obscures. Les récompenses allouées aux sacrifices peuvent prendre la forme de points d'expérience ou de pieces d'or (cf. les deux dernières entrées de la Table 2–2 ci-dessus). Ces récompenses, appelées « faveurs obscures » n'ont aucune représentation physique, mais l'officiant ressent leur présence comme une ombre s'insinuant dans son âme. Qu'elles prennent la forme de pièces d'or ou de points d'expérience, les faveurs obscures ne

peuvent pas être utilisées pour acheter des marchandises ou pour atteindre des niveaux supérieurs, mais elles peuvent remplacer les véritables pièces d'or pour fabriquer des objets magiques. La création d'un même objet magique ne peut bénéficier que d'une seule faveur obscure. Le temps nécessaire à l'élaboration de cet objet reste inchangé.

Un objet créé à l'aide d'éléments issus de faveurs obscures (même si son élaboration n'a demandé que 1 PX ou 1 po) est souillé par le Mal. Ce Mal peut être détecté, dans les mêmes conditions qu'un objet atteint par un Mal persistant (cf. la partie *Effets maléfiques résiduels*, plus loin dans ce chapitre). Les points d'expérience et les pièces d'or provenant de faveurs obscures peuvent être associés à la destruction d'âmes pour rendre la création d'un objet magique encore plus simple à réaliser (cf. la partie *La puissance de l'âme*, plus loin dans ce chapitre).

LES MALÉDICTIONS

Les malédictions jouent un rôle très important dans la magie noire. S'il est vrai qu'elles sont parfois utilisées par des personnages d'alignement bon ou neutre, les malédictions sont généralement le fait de créatures mauvaises et malveillantes.

NOUVELLES MALÉDICTIONS

Lorsqu'un jeteur de sorts lance une *malédiction* (cf. le Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*), il peut substituer les malédictions suivantes à celles qui sont mentionnées dans la description du sort.

- La cible devient stérile.
- La prochaine personne dont la cible fera la connaissance éprouvera une haine incontrôlable et permanente à son encontre. Si la malédiction est levée, la personne continuera néanmoins de détester la cible, mais cette dernière pourra tenter de lui faire entendre raison une fois la malédiction disparue.
- Chaque fois que la cible tente d'aider un ami ou un allié, il y 50 % de chances pour que cette tentative échoue et qu'elle fasse avorter la mission de l'allié.
- La cible est frappée de cécité et de surdité.
- Lors d'un combat, il y a 25 % de chances pour que la cible s'attaque, à chaque round, à la créature la plus proche plutôt qu'à celle qu'elle aurait normalement choisie comme adversaire.
- Chaque fois que la cible lance 1d20, tout résultat de 20 compte pour un 1.
- La cible vieillit à une vitesse fulgurante et passe au début de la catégorie d'âge supérieure. (Cf. le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs* pour plus d'informations sur les effets du vieillissement).
- Dans quelques jours (dès que cela sera faisable), des voleurs dépouilleront la cible de tout son argent.
- Les animaux refusent de se trouver a moins de 1,50 mètre de la cible et de répondre à ses ordres et demandes.
- Chaque fois que la cible fait la connaissance d'une nouvelle personne, il y a 50 % de chances pour que cette dernière la prenne pour l'un de ses ennemis mortels, pour un criminel notoire ou pour un fou furieux.
- La cible est incapable de distinguer les créatures appartenant à une race précise (comme les orques, les ours-hiboux ou les dragons noirs). L'effet est permanent (*négation de l'invisibilité* ne peut rien y faire, mais *détection de l'invisibilité* et *vision lucide* peuvent y remédier)

Les effets suivants peuvent être substitués à ceux dont la liste est donnée dans la description de *malédiction suprême* (cf. le Chapitre 6).

- Un ami ou un membre de la famille de la cible (déterminé aléatoirement) tombe malade. Si la maladie est guérie par de la magie ou si elle arrive à terme (quelle que soit son issue), un autre de ses proches contracte une nouvelle maladie.
- L'objet le plus puissant et/ou le plus estimé de la cible se désagrège, devenant à jamais inutile.
- Les métaux précieux (comme le platine, l'or, l'argent et le cuivre) possédés par la cible se changent en plomb, même s'ils sont enfermés dans un *sac sans fond* ou s'ils sont éloignés de leur propriétaire.
- 1d4+1 proches ou alliés de la cible sont affectés par une malédiction choisie dans la liste ci-dessus.
- Tous les proches ou alliés de la cible se mettent brusquement à la mépriser et adoptent une attitude ouvertement hostile envers elle. (Cf. le Chapitre 5 du *Guide du Maître*).
- La cible ne peut plus lancer de sorts, ni utiliser de pouvoirs magiques ou activer d'objets à fin d'incantation ou d'objets à potentiel magique.

LA MALÉDICTION DU MORIBOND

Lorsqu'une créature particulièrement ignoble meurt, il lui arrive souvent de maudire une dernière fois ceux qui lui ont fait du tort (en général, les personnages qui l'ont tuée). L'effet de la malédiction du moribond dépend du niveau ou des DV de la créature qui subit la malédiction.

La malédiction du moribond n'est pas prononcée par l'ensemble des créatures maléfiques, car après s'être livrées à cet acte, les créatures n'ont plus la possibilité d'être réanimées ou ressuscitées. *Résurrection suprême* peut réanimer la créature, mais dans ce cas, la malédiction est immédiatement levée.

La créature mourante peut prendre n'importe quel personnage pour cible ; la cible n'a pas à être présente lorsque la malédiction est prononcée.

TABLE 2–3 : EFFETS DE LA MALÉDICTION DU MORIBOND

DV ou niveau	Effet
1–4	Aucun
5–8	Identique à *malédiction*
9–12	Identique à *malédiction suprême*, ou jusqu'à quatre *malédictions*
13–16	Identique à *souhait limité*, jusqu'à quatre *malédictions suprêmes* ou jusqu'à dix *malédictions*
17–20	Identique à *souhait*, jusqu'à dix *malédictions suprêmes* ou jusqu'à vingt-cinq *malédictions*
21+	À la discrétion du MD

Lever la malédiction du moribond

Une simple *délivrance de la malédiction* ne suffit pas à lever la malédiction du moribond si la créature mourante a plus de 10 DV ou niveaux. Un *miracle* ou un *souhait* peuvent contrer la malédiction, mais elle doit également pouvoir être levée grâce à un acte (et un seul) choisi par le MD. Cet acte, propre à chaque malédiction, doit pouvoir être accompli par le personnage en un an, en supposant qu'il s'y attelle immédiatement. L'acte pourrait, par exemple, consister à tuer le dragon qui se cache sous le château d'Artbleu, ou à escalader la plus haute montagne du monde.

La cible de la malédiction du moribond peut être aidée dans l'accomplissement de sa mission. Celle-ci peut d'ailleurs être accomplie par un autre personnage, pourvu que l'annulation de la malédiction soit le seul but de sa mission. Ainsi, le champion du roi peut escalader la plus haute montagne du monde pour annuler la malédiction qui pese sur son souverain. Mais si quelqu'un escalade la montagne en ignorant tout de la malédiction, cette dernière demeure.

Les malédictions du moribond sont généralement lancées par des créatures maléfiques, mais ce n'est pas toujours le cas. Une créature d'alignement bon victime de graves injustices et roulée dans la farine peut aussi prononcer une malédiction du moribond avant de mourir. Cette possibilité est laissée à la discrétion du MD.

MALÉDICTIONS HÉRÉDITAIRES

Parfois, les malédictions se transmettent de génération en génération comme une sorte de maladie héréditaire. Une malédiction héréditaire peut être transmise par un parent à ses enfants. Elle peut également se transmettre aux aînés, aux cadets, aux seuls aînés masculins ou féminins, à un enfant pourvu d'un trait particulier, etc.

Une malédiction héréditaire peut être le fruit d'une malédiction du moribond particulièrement puissante, d'un *souhait*, de l'utilisation d'un artefact ou de l'intervention d'un dieu. Elle peut prendre la forme d'une malédiction habituelle ou sembler forcer un personnage vers un destin particulier. Les malédictions qui appartiennent à cette dernière catégorie relèvent du domaine de la destinée et leur application peut être assez floue. En conséquence, mieux vaut les laisser entre les mains du MD plutôt que de les faire obéir à un simple ensemble de règles.

Les malédictions héréditaires peuvent être annulées de la même façon que les malédictions du moribond. Certaines malédictions héréditaires basées sur la destinée peuvent être définitivement rompues si l'un des membres de la famille parvient à résister à la destinée qui lui est promise.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de malédictions familiales.

- Tous les aînés sont condamnés à assassiner leur père.
- Dans chaque génération, la fille cadette est destinée à devenir une jeteuse de sorts maléfique.
- Les enfants qui naissent avec les cheveux roux sont frappés d'infortune (reportez-vous à la description du sort *malédiction*).
- Au sein de chaque génération, un des enfants mâles est condamné à être dévoré par un dragon.
- La sixième fille d'une sixième fille conduira son pays à sa perte.

MALÉDICTIONS MORTIFIANTES

Les créatures maléfiques qui tirent profit de la propagation du malheur, des ténèbres et du Mal à travers le monde utilisent parfois des malédictions pour les aider à réaliser leurs objectifs. Les malédictions mortifiantes ont souvent pour auteur des fiélons, et surtout des diables. Les démons sont davantage portés vers la destruction que les diables, et ces derniers prennent un malin plaisir à utiliser des formes plus subtiles de corruption. C'est la raison pour laquelle les fiélons attachent beaucoup de prix aux objets magiques capables de conférer des malédictions.

Une malédiction qui engendre un défigurement débilitant fait non seulement le malheur de la cible mais aussi de ses amis, de ses proches et même des badauds compatissants. Des passants moins aimables peuvent se moquer de la cible de la malédiction ou fuir sa compagnie. Ainsi progresse l'œuvre du fiélon : la malédiction punit les créatures qui ont bon cœur tandis qu'elle obscurcit les âmes des autres.

Une malédiction peut engendrer toutes sortes de malheurs. Lorsqu'un démon maudit un enfant dans le but de le voir développer un goût pour le sang, il le fait non seulement pour le mal que l'enfant est susceptible d'occasionner, mais aussi pour la tristesse qui s'empare de ceux qui s'en aperçoivent.

LES MALADIES

Le Chapitre 3 du *Guide du Maître* énumère certaines maladies auxquelles les personnages sont susceptibles d'être un jour exposés. Vous trouverez ci-dessous quelques maladies supplémentaires. Bien sûr, toutes les maladies constituent des expériences douloureuses, mais celles qui vous sont exposées ici sont particulièrement pernicieuses et abominables car elles sont engendrées par la corruption et l'influence d'Extérieurs, de dieux ou d'émotions maléfiques.

Quand un personnage est blessé par un monstre porteur d'une maladie, mais aussi quand il touche un objet infecté ou avale de la nourriture avariée ou de l'eau croupie, il doit immédiatement effectuer un jet de Vigueur. En cas de succès, tout va bien : son système immunitaire a réussi à combattre l'infection. Dans le cas contraire, il est infecté après une période d'incubation variable. À partir de ce moment, il doit effectuer un jet de Vigueur par jour pour éviter de s'affaiblir davantage. Chaque fois qu'il en rate un, il subit l'effet l'indiqué sur la Table 2–4. S'il en réussit deux d'affilée, son organisme vient à bout de la maladie.

Les caractéristiques des maladies, telles qu'elles sont définies sur la Table 2–4, sont indiquées ci-dessous.

Maladie. Nom de la maladie. Toutes les maladies de la Table 2–4 sont des maladies surnaturelles. À ce titre, elles ne sauraient être employées conjointement avec le sort *contagion*.

Transmission. Le mode de transmission de la maladie : ingestion, inhalation, blessure ou contact. Certaines maladies de type blessure sont transmises par des méthodes aussi anodines qu'une morsure de puce, et la plupart des maladies contractées par inhalation peuvent également l'être par ingestion (et vice-versa).

DD. Le DD du jet de Vigueur à réussir pour échapper à la maladie. Si le mal est contracté, il s'agit du DD à atteindre pour ne pas en subir les effets (et pour s'en débarrasser si l'on en réussit deux à la suite).

Incubation. Le délai nécessaire avant que l'effet de la maladie ne se fasse sentir.

DE L'UTILISATION DES MALÉDICTIONS

Certaines malédictions peuvent sembler dérisoires. Pourquoi un scélérat préférerait-il maudire un ennemi plutôt que consacrer la même quantité de magie à son anéantissement pur et simple ? Parce les malédictions sont la manifestation suprême de la méchanceté à l'état pur.

Il est souvent bien plus cruel de provoquer le malheur ou l'enlaidissement d'une créature que de la tuer et de mettre un terme à ses souffrances. Les scélérats les plus vils, comme les diables ou les démons, prennent bien plus de plaisir à blesser les gens qu'à les tuer. En supposant que votre scélérat soit assez sûr de lui et assez puissant pour tenter une malédiction, il lui sera difficile de résister à la tentation d'exhiber au monde entier ce qui arrive quand on se met en travers de son chemin. Mais les malédictions comportent toujours une part de risque : la cible peut réussir à annuler la malédiction et chercher à se venger de son auteur.

Les malédictions du moribond et les malédictions suprêmes peuvent constituer de formidables tremplins pour les scénarios de D&D. Si la malédiction ne peut être contrée par un sort, l'acte ou le remède qui sera nécessaire à son annulation est digne d'offrir le début d'une grande aventure.

Cela étant, les malédictions ne doivent pas être utilisées à tout bout de champ. La malédiction du moribond ne doit pas devenir une malédiction ordinaire. Vous ne devez pas l'utiliser à chaque fois qu'un scélérat est mourant. Les malédictions doivent demeurer des instants dramatiques

Effet. Les points de caractéristique perdus par le personnage quand la maladie agit (au terme de la période d'incubation), puis chaque fois qu'il rate un jet de Vigueur. Sauf indication contraire, cette perte de points de caractéristique n'est que temporaire.

Table 2–4 : maladies

Maladie	Transmission	DD	Incubation	Effet
Apathie sensorielle	Inhalation	21	1 jour	Spécial
Cécité foudroyante[1]	Blessure	20	1d4 jours	1d6 For, 1d6 Con[3]
Chantemort	Contact	25	1 jour	1d8 For, 1d8 Dex, 1d8 Con
Contact morbide[1]	Contact	20	Immédiate	Spécial
Corruption de fer	Blessure	24	1d3 jours	1d4 Con
Courroux suppurant[1]	Spéciale	22	Variable	Spécial
Dévastation glaciale	Blessure	18	1 jour	1d6 Con[2]
Fièvre acide	Blessure	18	1d3 jours	1d6 For[2]
Fureur liquéfiante	Contact	16	1d6 jours	1d4 For, 1d4 Dex, 1d4 con
Lazurescence	Spéciale	14	1d3 jours	1d4 For
Mal de la possession[1]	Contact	17	1 jour	1d6 Sag, 1d8 Cha
Maladie du son	Contact	18	1d3 jours	1d6 Dex[2,4]
Malédiction foudroyante	Contact	18	1 jour	1d6 Int[2]
Pourriture spirituelle	Spéciale	23	1d8 jours	1d6 Sag, 1d6 Cha
Raideur abominable	Contact	19	1 jour	Spécial
Souillure ardente	Inhalation	18	1 jour	1d6 Sag[2]
Traversée mélancolique	Blessure	15	Variable	1d6 For[3]

[1] Les jets de Vigueur réussis permettent simplement de contrer l'effet de la maladie. Seule la magie permet de s'en débarrasser

[2] Au moment de l'infection, le personnage doit effectuer un second jet de Vigueur s'il a raté le premier. S'il le rate également, un des points de Constitution perdus l'est de façon permanente.

[3] Il faut réussir trois jets de Vigueur consécutifs pour guérir.

[4] Chaque fois que le malade rate un jet de Vigueur, il doit réussir un autre jet de Vigueur sous peine de devenir sourd de façon permanente.

DESCRIPTION DES MALADIES

Apathie sensorielle. La victime infectée perd toute faculté sensorielle à l'égard des créatures vivantes, et même des plantes. Elles ne peut ni les voir, ni les entendre, ni les sentir. La solitude et l'éloignement finissent par transformer le malade en un être totalement asocial, en proie à des effets similaires à *émotion* (*désespoir*) et à *émotion* (*haine*).

Cécité foudroyante. Lorsque la victime de cette maladie a subi suffisamment de dégâts en Force et en Constitution pour que la valeur de caractéristique soit réduite à 0, l'infection disparaît. Ses valeurs de caractéristique sont immédiatement rétablies au niveau qu'elles connaissaient avant que la maladie ne se déclenche, mais le personnage se transforme en une sorte de monstre dénué de visage. Il perd sa vision (et son odorat, le cas échéant), mais bénéficie d'une vision aveugle sur 18 mètres. Il devient muet, mais bénéficie du don Incantation silencieuse s'il s'agit d'un lanceur de sorts. L'alignement de la victime devient neutre mauvais et elle cherche à tuer tous ceux qui faisaient auparavant partie de ses amis ou de ses proches. Une fois qu'elle a fini de traquer tous les êtres qui lui étaient chers, elle déploie sa colère contre toutes les autres créatures vivantes. Ces changements sont permanents. *Guérison des maladies* ne peut pas soigner la victime. Seuls *souhait* et *miracle* peuvent rétablir sa santé. Si la victime meurt et qu'une *guérison des maladies* est jetée sur son cadavre, *résurrection* ou *résurrection suprême* rappellent le personnage à la vie et lui rendent son apparence première. *Rappel à la vie* n'a aucun effet.

Chantemort. La chantemort est l'une des plus pires maladies connues. Ce terrible fléau a ravagé des communautés entières en une seule semaine. Les victimes de la chantemort ne peuvent rien faire d'autre que de crier et de hurler tandis que leur corps se dessèche et noircit. Une fois la période d'incubation terminée, la progression de la maladie est si fulgurante que la victime peut entendre sa peau craquer et ses os, alors devenus friables, se casser.

Contact morbide. Cette maladie est l'un des pires effets que peuvent engendrer le chaos et la dissolution. Ses effets sont totalement aléatoires et ils se manifestent immédiatement. Une fois que le malade est atteint, plus aucun jet de sauvegarde n'est nécessaire : son état ne peut ni s'améliorer ni empirer. *Guérison des maladies* ne peut rien pour lui. Reportez-vous à la Table 2–5 pour consulter les effets d'un contact morbide.

Corruption de fer. Cette maladie est provoquée par une exposition prolongée au fer lorsqu'il fait l'objet d'un travail acharné et éreintant. Cette maladie se contracte essentiellement après une blessure au couteau ou lorsque la pointe d'une flèche est restée trop longtemps logée dans la chair. La victime est prise de violents tremblements. Sa peau prend une teinte terne et métallique.

Courroux suppurant. Cette maladie apparaît lorsqu'un personnage a éprouvé de la fureur et de la haine pendant une longue période. Elle se manifeste par l'apparition de furoncles noirs sur le visage. Le temps d'incubation est variable car il dépend de la longueur de la période pendant laquelle le malade a éprouvé de la haine. En général, la maladie ne se déclare qu'au bout d'un an. Au terme de cette période d'incubation, le malade subit tous les jours un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Constitution, mais bénéficie d'un bonus d'altération de +2 en Force. La victime doit réussir un jet de Vigueur supplémentaire par jour (DD 22) ou s'attaquer aux racines du mal qui la ronge. La victime ressent un besoin irrépressible de se livrer à des représailles contre la créature qui lui a causé du tort, mais elle n'est pas totalement inconsciente. Si elle ne peut s'en prendre directement à cette créature, la victime s'attaquera alors aux alliés, aux séides ou aux symboles qui la lui rappellent. Un fermier souffrant d'un courroux suppurant dirigé contre le roi ne marchera pas nécessairement d'un pas décidé vers le palais après avoir raté son jet de Vigueur. Il pourrait très bien s'en prendre aux gardes royaux sur le marché, chercher querelle au percepteur d'impôts ou vandaliser la statue du roi sur la grand-place.

Dévastation glaciale. Lorsqu'un personnage subit plus de 30 points dégâts de froid et qu'il est en même temps exposé a un grand mal (cf. fièvre acide ci-dessus), il court le risque de contracter une dévastation glaciale.

Fièvre acide. Lorsqu'un personnage subit plus de 30 points de dégâts d'acide et qu'il est en même temps exposé a un grand mal (tel que la présence d'un Extérieur maléfique ou une zone impie), il court le risque de contracter une fièvre acide. Son corps se couvre de furoncles suppurants, sa peau devient noire et se flétrit.

Fureur liquéfiante. Transmise par contact avec la peau d'un mort-vivant, la fureur liquéfiante est une maladie affreuse dont les effets sont aussi terribles à contempler qu'à subir. La peau de la victime se liquéfie lentement et « fond » jusqu'à ce que la victime meure.

Lazurescence. Cette maladie se contracte en consommant la chair de créatures particulièrement dégoûtantes telles que les otyughs, les babéliens et les vases grises. Elle se traduit par une coloration bleue des intestins. Un bon nombre de prédateurs magiques, d'aberrations et d'autres créatures sont immunisés contre cette maladie qui touche en revanche très fortement les humains.

Mal de la possession. Cette maladie ne touche que les personnages qui ont été possédés, que ce soit par un esprit ou un



Table 2–5 : contact morbide

1d100	Description/effet
01–10	Le corps se transforme en une gelée informe ; le personnage meurt
10–15	La victime perd l'usage de l'un de ses bras ; diminution permanente de 1d6 points de For, de Con et de Dex
16–20	La victime perd l'usage de l'une de ses jambes ; diminution permanente de 1d6 points de For, de Con et de Dex.
21–23	La vue se brouille ; cécité permanente
24–28	Une énorme protubérance se développe sur la tête ; diminution permanente de 1d6 points d'Int et de Sag.
29–32	Les doigts se tordent et deviennent noueux ; diminution permanente de 1d8 points de Dex
33–36	Grave amaigrissement ; diminution permanente de 1d6 points de For et de Con.
37–38	Les lèvres se scellent à jamais ; le personnage est incapable de parler
39–40	Les jambes se transforment en queues de serpent ; vitesse de déplacement réduite de moitié
41–42	La peau prend une couleur différente.
43–44	Les yeux prennent une couleur différente.
45–46	Les cheveux prennent une couleur différente
47–48	La langue s'allonge immensément.
49–50	La victime perd tous ses cheveux.
51–52	La peau se couvre de tâches de différentes couleurs.
53–54	Le corps se couvre de touffes de poils
55–56	Des ailes atrophiées poussent dans le dos.
57–58	Un bras supplémentaire apparaît, sans qu'il ait la moindre utilité
59–60	Une queue atrophiée apparaît
61–62	La peau se flétrit.
63–64	Le dos se courbe et une bosse apparaît
65–66	Les bras deviennent des tentacules ; le personnage est incapable de tenir un objet, mais il bénéficie d'une meilleure étreinte.
67–68	Un œil supplémentaire apparaît ; bonus de difformité de +2 aux jets de Détection.
69–70	Les jambes deviennent plus musclées ; la vitesse de déplacement augmente de 3 mètres
71–72	La tête enfle ; bonus de difformité de +4 en Int
73–74	Des griffes poussent, capables d'infliger 1d6 points de dégâts.
75–76	La bouche devient immense ; la morsure inflige 1d6 points de dégâts.
77–78	Un bras en forme de serpent se développe ; il attaque de lui-même comme une vipère de taille M
79–80	Des cornes apparaissent ; les attaques de cornes infligent 2d4 points de dégâts
81–82	La peau devient épaisse ; bonus d'armure naturelle de +2.
83–84	Le corps se couvre d'écailles ; bonus d'armure naturelle de +3.
85–86	Les jambes s'allongent ; bonus de difformité de +2 en Dex
87–88	Les bras deviennent monstrueusement musclés ; bonus de difformité de +2 en For
89–90	La victime devient monstrueusement corpulente ; bonus de difformité de +2 en Dex
91	Des ailes poussent dans le dos du personnage ; vitesse de déplacement de 9 mètres (déplorable)
92	Regard pétrifiant ; bénéficie du regard de la méduse
93	Apparition de pustules visqueuses et fétides ; contact empoisonné incontrôlable ; Vig, DD 15 ; effet initial 1 Int, effet secondaire 1d6 Int.
94	Apparition de pustules visqueuses et fétides ; puanteur incontrôlable dans un rayon de 1,50 mètre autour de la victime ; jet de Vigueur nécessaire pour éviter de subir un malus de moral de –2 aux jets d'attaque et de sauvegarde pendant 10 rounds.
95–100	Relancez deux fois les dés

Extérieur malveillant ou par une puissance dominatrice (y compris l'effet de *domination* jeté par un lanceur de sorts maléfique). La victime devient de plus en plus déprimée et léthargique, comme si la présence étrangère qui se trouvait dans son âme lui avait laissé des séquelles psychologiques.

Maladie du son. Lorsqu'un personnage subit plus de 30 points dégâts de son et qu'il est en même temps exposé a un grand mal (cf. fièvre acide ci-dessus), il court le risque de contracter la maladie du son. Le malade se met soudainement à hurler, puis bascule dans le silence. Il ne montre aucun symptôme physique, mais il chancèle, incapable de tenir droit sur ses pieds.

Malédiction foudroyante. Lorsqu'un personnage subit plus de 30 points dégâts d'électricité et qu'il est en même temps exposé a un grand mal (cf. fièvre acide ci-dessus), il court le risque de contracter une malédiction foudroyante. Ses vaisseaux sanguins explosent et le malade se couvre d'ecchymoses bleues et noires. Ses muscles sont douloureux et il lui est impossible de garder l'esprit clair.

Pourriture spirituelle. Cette horrible maladie se contracte en consommant la chair de certains Extérieurs maléfiques. La pourriture spirituelle dévore l'âme et l'esprit de la victime jusqu'à ce que cette dernière meure dans des douleurs atroces.

Raideur abominable. Cette infection semble au départ présenter une multitude d'avantages. La peau de la victime infectée se durcit, lui conférant un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA pendant les premières 24 heures. Le deuxième jour, le bonus passe à +2. Le troisième jour, le bonus d'armure naturelle passe à +3, mais la victime subit un malus de –2 en Dextérité. Cet effet continue jusqu'à ce que la Dextérité de la victime tombe à 0. Son corps endurci a pris le malade au piège et il meurt étouffé.

Souillure ardente. Lorsqu'un personnage subit plus de 30 points dégâts de feu et qu'il est en même temps exposé a un grand mal (cf. la fièvre acide ci-dessus), il court le risque de contracter une souillure ardente. Sa peau devient rouge et ses entrailles semblent se consumer. Au plus fort de la maladie, la victime vomit de la bile.

Traversée mélancolique. Cette maladie affecte les personnages qui ont éprouvé un grand malheur et traversé une longue période de dépression. Elle se manifeste par l'apparition de furoncles noirs sur le visage. La période d'incubation est identique à celle du courroux suppurant. En plus des dégâts, la victime doit réussir un jet de Vigueur supplémentaire (DD 15) sous peine d'être étourdie. Chaque mouvement se fait au prix d'un terrible effort.

AUTRES ASPECTS DU MAL

Les éléments suivants font partie des connaissances maléfiques. Vous pouvez les utiliser en tant qu'accroches de scénarios pour vos personnages, les considérer comme de nouvelles mécaniques de jeu destinées à donner une image plus précise du Mal, ou les combiner.

L'APPEL

Chaque année ou presque, une créature maléfique – méduse, troll, lamie ou autre – ressent ce que les gardiens du savoir ont surnommé l'Appel. Lorsque cela se produit, la créature quitte son antre, comme si elle obéissait à une sorte d'impulsion magique. Personne ne sait où elle se rend exactement, mais l'on pense qu'elle est emmenée par un puissant fiélon ou par un dieu maléfique. Plusieurs mois peuvent s'écouler avant qu'on ne la revoie.

Lorsqu'une créature revient chez elle après avoir répondu à l'Appel, elle gagne la faculté d'utiliser des objets à fin d'incantation, qu'elle soit ou non un lanceur de sorts. Elle bénéficie également de nouvelles armes particulièrement maléfiques (une *baguette de ténèbres maudites* ou *une baguette de sombre trait*, par exemple). Des sorts permanents ont été lancés sur ses armes (dont les plus courants sont *ailes démoniaques* et *détection de l'invisibilité*). La créature est formée au port des armures et au maniement des armes de guerre.

Les créatures qui reviennent après avoir répondu à l'Appel deviennent souvent des dirigeants au sein de leur propre race. Déterminées à mettre leurs nouvelles armes et aptitudes au service de la lutte contre les forces du Bien, elles ajoutent ainsi foi aux rumeurs selon lesquelles une force maléfique serait en train de les former à un combat encore plus important.

LA LITANIE DES TÉNÈBRES

Les morts-vivants s'initient au secret de la litanie des ténèbres par la lecture de manuscrits interdits et de livres oubliés. La litanie des ténèbres n'est pas un sort, mais une succession de phrases et de mots nécromantiques particulièrement infects qui, mis bout à bout, forment une litanie maléfique. Si deux morts-vivants au moins entonnent à l'unisson la litanie des ténèbres, tous les morts-vivants situés à 30 mètres ou moins (y compris les chantres) bénéficient d'une résistance au renvoi des morts-vivants égale à la moyenne des DV des chantres divisée par 2. Par exemple, si un vampire de 7 DV et une liche de 11 DV s'unissent pour psalmodier la litanie, la résistance au renvoi des morts-vivants sera égale à 4 (7 DV + 11 DV donnent une moyenne de 9 DV ; on divise ce chiffre par 2 et on l'arrondit, ce qui donne 4).

En outre, si des morts-vivants intangibles chantent la litanie à l'unisson, les mots et les phrases se gonflent d'énergie extradimensionnelle, conférant alors une résistance au renvoi des morts-vivants supplémentaire de +1 au résultat final. Ainsi, si deux spectres dotés chacun de 7 DV entonnent tous deux la litanie, le bonus de résistance au renvoi des morts-vivants sera égal à 4 (7/2 =3, 3 + 1 = 4).

Les morts-vivants qui n'ont aucune valeur d'Intelligence ne peuvent entonner cette litanie des ténèbres. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Certains pensent que la litanie des ténèbres tire sa puissance du fait qu'elle utilise des mots du sombreverbe (cf. ci-dessous), même si les mots et les phrases ont pu être abâtardis, mal assimilés ou mal prononcés.

LE SOMBREVERBE

Il existe une langue si affreuse, empreinte d'une telle malveillance, de tant de méchanceté, de corruption et de haine qu'on lui a simplement attribué le nom de sombreverbe. Ce verbe est le langage secret des dieux maléfiques, une langue si immonde et si puissante que les diables et les démons eux-mêmes s'abstiennent de l'employer de peur qu'elle ne les dévore.

Bien entendu, le sombreverbe est très peu connu (si tant est qu'il le soit) des mortels. Mais ceux qui le connaissent ont la sagesse de ne pas le sous-estimer. La façon la plus prudente d'apprendre le sombreverbe est d'utiliser des sorts tels que *mot de terreur* (cf. le Chapitre 6). La plupart des personnages doivent acquérir le don Sombreverbe s'ils veulent débuter l'apprentissage de cette langue.

Le sombreverbe est extrêmement difficile à maîtriser. Prononcer correctement ne serait-ce qu'un seul mot de cette langue nécessite un don spécial, car les langues des mortels n'ont pas été conçues pour prononcer des mots appartenant au registre du Mal absolu. Certains Extérieurs connaissent quelques bribes (parfois plus) de sombreverbe et n'ont pas besoin de don pour le maîtriser.

Lorsqu'il cherche à communiquer dans cette langue, et donc à se faire comprendre de son interlocuteur, le personnage doit être extrêmement prudent quant aux termes qu'il emploie car il risque de blesser à la fois son protagoniste et sa propre personne. Il

n'existe aucun mot dans cette langue pour désigner des concepts tels que la gentillesse, la pitié ou la pureté. En revanche, les personnages maléfiques peuvent définir le malheur, le supplice, la haine et la trahison avec une précision qu'il est impossible d'atteindre dans un quelconque autre langage

Le sombreverbe n'a aucune représentation graphique. Le translitterer par écrit dans une autre langue revient à lui faire perdre tout son sens et tous ses pouvoirs.

Le sombreverbe ne s'utilise pas uniquement pour communiquer. Il dispose également de quatre autres effets.

Effroi. Les interlocuteurs sont frappés de terreur, de dégoût et d'effroi. La créature qui emploie ces mots d'effroi subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme pour chaque round durant lesquels elle aura prononcé ces mots. Lorsque des mots d'effroi sont prononcés, toutes les créature situées dans un rayon de 9 mètres de l'orateur doivent effectuer un jet de Vigueur (DD égal à 10 + la moitié du niveau de l'orateur + son modificateur de Charisme). Les créatures qui connaissent cette langue au travers du don Sombreverbe bénéficient d'un bonus de circonstances de +4 au jet de sauvegarde. En cas d'échec, ils subissent (selon leurs DV, leur niveau ou leur alignement) l'un des effets décrits ci-dessous

Niveaux 1–4, créatures non mauvaises. Les êtres affectés sont secoués et s'éloignent au plus vite, mais en choisissant leur direction. Une fois hors de vue et hors de portée de voix , les personnages peuvent agir à leur guise. Les personnages qui n'ont pas la possibilité de fuir peuvent combattre (mais ils restent secoués pendant 1d10 rounds).

Niveaux 5–10, créatures non mauvaises. Les personnages sont secoués et subissent un malus de moral de – 2 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique, de compétence, etc. pendant 1d10 rounds.

Niveaux 11+, créatures non mauvaises. Les personnages ressentent un profond dégoût envers l'orateur et doivent consacrer leur prochaine action à le combattre.

Niveaux 1–4, créatures mauvaises. Les personnages se recroquevillent, glacés d'effroi. Ils perdent leur bonus de Dextérité à la CA (s'ils en avaient un) et restent dans l'incapacité d'agir pendant 1d10 rounds. Leurs adversaires bénéficient d'un bonus de +2 pour blesser les personnages recroquevillés.

Niveaux 5–10, créatures mauvaises. Les personnages sont contrôlés par le sombreverbe et agissent comme s'ils étaient ensorcelés (reportez-vous à la description du sort *charme-personne*).

Niveaux 11+, créatures mauvaises. Les personnages sont impressionnés et accordent à l'orateur un plus grand respect et une prudence accrue Ils bénéficient d'un bonus d'aptitude de +2 aux tentatives suivantes visant à influencer leur attitude (cf. *Attitude des PNJ* dans le Chapitre 5 du *Guide du Maître*).

Puissance. Les mots du sombreverbe accroissent l'énergie des objets et des sorts maléfiques. Comme noté ci-dessus, la créature qui emploie ces mots de pouvoir subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme pour chaque round durant lesquels elle prononce ces mots. S'il est utilisé conjointement avec un sort maléfique doté d'une composante verbale, le sombreverbe augmente le niveau effectif du lanceur de sorts de +1. S'il est utilisé en même temps qu'un objet magique et maléfique est créé, le sombreverbe augmente le niveau effectif du lanceur de sorts qui a créé cet objet de +1.

L'altération des niveaux de lanceur de sorts est considérée comme un bonus de malfaisance. Il y a toutes les chances pour que de nombreux artefacts maléfiques nécessitent l'utilisation du sombreverbe.

Corruption. Les mots du sombreverbe, murmurés tout doucement, peuvent affaiblir les objets physiques. Au prix d'une action complexe, l'orateur peut murmurer des mots abominables empreints de corruption et de destruction à un objet inanimé, comme une porte ou un mur, et diviser sa robustesse par deux. Cette utilisation mineure du sombreverbe n'entraîne aucun affaiblissement de caractéristique pour l'orateur. Elle ne peut être utilisée deux fois sur le même objet.

Union noire. Les mots du sombreverbe peuvent créer un esprit de ruche. Une centaine de vermines ou d'animaux (dont aucun n'a plus de 1 DV) forment un esprit de ruche (reportez-vous à la description de l'esprit de ruche ci-dessous). La conscience unique formée par l'ensemble de ces créatures obéit a un ordre de l'orateur (comme sous l'effet d'une *suggestion*). Tenir ces créatures sous son emprise entraîne un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution à chaque fois qu'il prononce des mots d'union noire.

LA PUISSANCE DE L'ÂME

Les âmes représentent l'énergie vitale. À ce titre, elles renferment une grande puissance. Leur force est si prodigieuse qu'elles servent de monnaie d'échange dans les plans inférieurs (cf. le Chapitre 7). Les tormantes et les fiélons rassemblent les âmes maléfiques sous forme de larves, puis les vendent ou les échangent contre des marchandises ou des services ou pour payer leur tribut à des entités plus puissantes. Dans les royaumes des ténèbres, les âmes servent aussi à faire fonctionner de monstrueuses machines infernales et autres dispositifs diaboliques (cf. *Engins diaboliques et appareils démoniaques* dans le Chapitre 6).

Les âmes peuvent être utilisées comme des composantes de sorts (cf. le Chapitre 3) et elles peuvent également remplacer les points d'expérience lors de la création d'un objet magique. Chaque âme équivaut à 10 points d'expérience utilisés dans le cadre de la création d'un objet magique. Une fois l'objet magique achevé, il est empreint d'un mal persistant (reportez-vous aux *Effets maléfiques résiduels*, un peu plus loin dans ce chapitre). Les créateurs d'objets magiques peuvent utiliser les âmes conjointement avec les pièces d'or et les points d'expérience accordés au titre de faveurs obscures.

Quelle que soit la fonction de l'âme, celle-ci doit être convenablement préparée, puis soigneusement rangée dans un récipient adapté, comme les gemme utilisées pour *capture d'âme* ou *séquestration*, ou le réceptacle du sort *emprisonnement d'âme*. À cet égard, l'objet magique *sombre autel* peut également s'avérer utile. Les larves assujetties ou capturées, ou les esprits d'autres créatures mortes extraplanaires (souvent qualifiés de suppliants), peuvent servir d'âmes s'ils sont convenablement préparés. Même les morts-vivants intangibles peuvent être utilisés de cette manière si l'on réussit d'une manière ou d'une autre à les capturer.

L'utilisation d'une âme à des fins autres que celles de monnaie d'échange provoque son embrasement et sa destruction totale. La destruction d'une âme (maléfique ou non) est l'un des actes maléfiques les plus odieux qui soit.

LA PUISSANCE DE LA DOULEUR

Certains sorts et quelques objets magiques (comme le sort *douleur distillée* et l'objet merveilleux *collecteur de souffrances*) permettent de recueillir la douleur dans des récipients précisément conçus à cet effet. La douleur distillée, communément appelée agonie, est un liquide épais.

Les lanceurs de sorts maléfiques peuvent utiliser la douleur distillée pour créer des objets magiques. Chaque dose représente l'équivalent de 3 points d'expérience utilisés dans le cadre de la création de l'objet. La douleur distillée peut être utilisée conjointement avec les pièces d'or et les points d'expérience accordés au titre de faveurs obscures.

Il est également possible d'utiliser une dose de douleur en tant que composante de sort. Certains objets magiques infernaux fonctionnent grâce à la douleur (cf. *Engins diaboliques et appareils démoniaques* dans le Chapitre 6).

La distillation d'une dose de douleur nécessite une journée entière. Elle est effectuée à l'aide du sort *douleur distillée* ou d'un *collecteur de souffrances*. Une victime ne peut endurer – ou produire, pour employer le terme adéquat – plus d'extractions de douleur qu'elle n'a de points de Constitution.

ESPRIT DE RUCHE

La présence spirituelle ou l'obtention d'une faveur auprès d'un être maléfique a pour effet secondaire de conférer aux vermines et à certains animaux une sorte de conscience maléfique partagée par l'ensemble du groupe, même si chaque individu ne possède qu'un faible intellect, voire aucun. Lorsqu'un esprit de ruche se forme, chaque créature devient une partie infime d'une intelligence bien plus grande et bien plus puissante. Mais même les plus érudits ne comprennent le pourquoi et le comment de l'apparition d'un esprit de ruche.

Un esprit de ruche se forme lorsqu'au moins une cinquantaine de vermines ou d'animaux appartenant à la même espèce est disposée de façon à ce que la distance qui sépare un individu d'un autre n'excède jamais 3 mètres. Toutes les créatures opèrent avec une valeur d'Intelligence de 5, même si elles n'en avaient aucune (comme c'est le cas des vermines). La valeur d'Intelligence de ces créature augmente de +1 par groupe de 20 individus composant l'esprit de ruche (au-delà de la première cinquantaine), jusqu'à atteindre une valeur d'Intelligence de 10 pour un esprit de ruche comptant 150 créatures. Passé le seuil des 150 créatures, l'Intelligence augmente de + 1 par groupe de 50 individus. Ainsi, une colonie de 500 rats bénéficie d'une valeur d'Intelligence de 17. Chaque point de bonus d'Intelligence octroyé à l'esprit de ruche confère individuellement à toutes les créatures un don et 1 point de compétence par dé de vie. Par conséquent, les bonus de compétence basés sur l'Intelligence augmentent également. Ainsi, les 500 rats mentionnés ci-dessus (Int 17, bonus +3) gagnent 3 points de compétence supplémentaires et trois dons. Dans ce cas, ils bénéficient d'un bonus de +3 aux jets de Discrétion et des dons Arme de prédilection (morsure), Talent (Déplacement silencieux) et Vigilance.

Lorsque l'esprit de ruche est composé de plus de 50 individus, l'augmentation d'Intelligence conférée à chaque créature s'applique aussi au Charisme. Ainsi, les 500 rats (valeur usuelle de 2 en Charisme) ont une valeur de Charisme de 14.

Si l'esprit de ruche atteint une valeur de Charisme de 18 ou plus, il bénéficie de la faculté de lancer des sorts comme un ensorceleur. Pour chaque point de Charisme au-delà de 17, l'esprit de ruche a un niveau d'ensorceleur. Un esprit de ruche de 1 000 rats a une valeur de Charisme de 22, ce qui lui permet de lancer des sorts comme un ensorceleur de niveau 5. L'esprit de ruche a six tours de magie, huit sorts de 1[er] niveau et six sorts de 2[e] niveau par jour. Chaque créature peut individuellement lancer les sorts, mais ces emplacements de sorts sont alors considérés comme perdus pour les autres créatures appartenant au groupe. Les créatures formant l'esprit de ruche n'ont aucun besoin de composante gestuelle ou matérielle et leurs petits cris aigus, stridents ou secs servent de composante verbale.

Lorsque ces créatures attaquent, elles bénéficient toutes d'un bonus d'intuition de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus d'intuition de +1 à la classe d'armure. Chaque créature connaît les agissements de tous les autres membres de l'esprit de ruche. L'esprit de ruche entier est au courant de ce que chaque individu est en train de subir.

Lorsque vous organisez une rencontre avec un esprit de ruche, essayez de faire en sorte qu'une seule créature incarne l'esprit. Combattre une multitude de créatures peut vite devenir pénible ; il est donc préférable que les coups portés par les armes affectent l'esprit de ruche dans son ensemble. Par exemple, si un guerrier fait subir 9 points de dégâts à une colonie de rats et que chaque rat a 1 pv, le personnage aura tué neuf d'entre eux. S'il combattait contre une colonie de vipères de taille P possédant chacune 4 pv, il en aurait tué deux.

Le facteur de puissance d'un esprit de ruche est toujours plus important que celui des créatures qui le composent. Si la créature a un FP inférieur à 1/2, le FP de l'esprit de ruche est égal à 1/2. Si la créature a un FP égal à 1/2, le FP de l'esprit de ruche est égal à 1. Si la créature a un FP égal ou supérieur à 1, le FP de l'esprit de ruche est plus important que celui de la créature.

DÉGÂTS MALÉFIQUES

Tout comme les dégâts ordinaires, les dégâts maléfiques entraînent une perte de points de vie ou un affaiblissement de caractéristique. Mais contrairement aux dégâts ordinaires, les dégâts maléfiques ne peuvent être soignés que par une magie lancée depuis une zone de *consécration* ou de *sanctification*. Les dégâts maléfiques représentent une telle profanation maléfique à l'égard du corps ou de l'âme d'un personnage que les sorts de guérison ne peuvent agir que dans des zones sacrées.

CLIMAT MALÉFIQUE

Qu'il représente le fléau d'un dieu maléfique ou le simple contrecoup d'une force corruptrice bien plus puissante, un climat maléfique peut, sous ses différentes manifestations, menacer le bien-être de milliers d'individus et dévaster des zones immenses. Tout comme un climat ordinaire, un climat maléfique est imprévisible et ne se manifestera presque jamais deux fois de la même manière.

Déluge pourpre. Les déluges pourpres sont porteurs de mauvais présages et sont toujours accompagnés de violents orages zébrés d'éclairs. Une fois que le déluge pourpre s'est mis à tomber, il est impossible d'entrer en contact avec une quelconque entremise divine pendant 24 heures. Les lanceurs de sorts divins n'ont plus d'accès aux sorts, les effets des sorts divins sont supprimés et les objets magiques empreints du divin cessent de fonctionner. Lorsque le déluge pourpre se met à tomber, les chefs des temples font souvent appel à des gardes supplémentaires pour protéger le temple pendant qu'ils sont privés de magie. Un déluge pourpre est un élément si perturbateur que les chefs religieux utilisent parfois des divinations et des prophéties pour pouvoir rester au maximum en alerte.

Un déluge pourpre typique couvre généralement 1d10x440 kilomètres carrés.

Brume verte. Des nuages de brume verts et noirs s'amoncellent à travers toute la région. À son contact, les créatures vivantes se déforment et se métamorphosent. Toute créature

touchée par la brume doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine d'être métamorphosée en une créature aléatoire (utilisez le sort *réincarnation* pour déterminer son espèce, ou choisissez une créature en vous basant sur les tables de rencontres aléatoires que vous trouverez dans le Chapitre 4 du *Guide du Maître*). La brume s'étend généralement sur une zone de 1d3x2,25 kilomètres carrés, dure 10d6 minutes et se déplace à une vitesse de 9 mètres.

Pluie d'orties. De minuscules épines tombent du ciel. Les victimes prises dans cette courte averse subissent 1d2 points de dégâts par round, sauf si elles parviennent à trouver refuge sous quelque abri. Les orties qui frappent le sol creusent la terre et germent sous forme de mauvaises herbes qui étouffent et détruisent toutes les cultures en l'espace de quelques minutes. La violence d'une pluie d'orties est telle qu'elle peut laminer et étouffer une forêt entière en une seule journée. Une semaine après la pluie d'orties, la zone est recouverte de plantes voraces extrêmement dangereuses comme des lianes chasseresses, des tendriculaires et des tertres errants. Cette averse malfaisante s'étend sur 3d6x2,25 kilomètres carrés et dure 3d6 rounds.

Pluie de sang. Cet horrible événement peut survenir lors d'un banal orage ou de manière totalement inattendue. D'épaisses gouttes de sang tombent du ciel pendant 2d10 minutes et recouvrent tous les environs d'un liquide gluant et rouge sombre. Toute créature vivante et non mauvaise située dans la zone de la pluie de sang doit réussir un jet de Volonté (DD 20) sous peine de subir un malus de moral de –1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde pendant 24 heures. Les morts-vivants intangibles bénéficient d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde pendant 24 heures s'ils se trouvent dans cette zone. Une pluie de sang couvre 5d6x2,25 kilomètres carrés.

Pluie de grenouilles ou de poissons. Toute créature non abritée subit l'effet de cette pluie surnaturelle et reçoit 1d3 points de dégâts par round. Les milliers d'animaux qui tombent du ciel meurent généralement sous l'effet de l'impact, mais un vingtième d'entre eux survit. Leurs petits mouvements et leurs sautillements ajoutent encore à l'étrangeté de la scène. La pluie dure 2d6 rounds et s'abat sur une zone de 2d6x2,25 kilomètres carrés.

EFFETS MALÉFIQUES RÉSIDUELS

Le Mal et tous les péchés qui l'accompagnent font payer un lourd tribut à leurs victimes. Du reste, le Mal subsiste souvent à l'endroit où il s'est manifesté. Pire encore, ses retentissements se font encore sentir alors qu'il a lui-même disparu. La puissance du Mal peut modifier le corps et l'âme d'une créature, et les actes de grande cruauté peuvent marquer un endroit ou un objet à vie.

Les effets résiduels du Mal sont plus ou moins basés sur l'importance du mal qui a été commis. Les créatures, les lieux et les objets peuvent être marqués de quatre manières différentes : par un sentiment de mal-être, par un mal persistant, par une puissance maléfique majeure ou par une force obscure d'une puissance inouïe.

UN SENTIMENT DE MAL-ÊTRE

Tous les actes de violence ou de malfaisance, même les plus brefs et les plus mineurs, sont susceptibles de provoquer des effets maléfiques résiduels une fois l'acte survenu. Toute personne qui vit ou observe un événement dramatique risque d'être atteinte par un sentiment de mal-être. Ce mal peut également marquer d'une empreinte sinistre les lieux au sein desquels des actes abominables ont été perpétrés. Ces événements peuvent aussi provoquer le réveil des morts vivants et les faire agir de leur propre gré : un fantôme peut hanter l'endroit dans lequel il a été tué, ou un mohrg errer dans le lieu où on lui a fait du tort. Les actes susceptibles d'engendrer un tel degré de mal résiduel sont les suivants :

- Un meurtre horrible et sanglant
- La proclamation d'un décret ignoble, comme une loi obligeant les parents à sacrifier leurs enfants pour empêcher la naissance d'un nouveau roi.
- Un sacrifice à un dieu maléfique ou à un fiélon.
- La réanimation de dizaines de morts-vivants.
- Les mauvais traitements et la famine imposés à des prisonniers.
- Lancer un sort permanent ou durable lorsqu'il appartient au registre du Mal.

Les effets d'un sentiment de mal-être se manifestent de la façon suivante.

Créatures. Les créatures qui ont été exposées à ce type d'exactions peuvent être victimes de cauchemars, mais il n'existe en général aucun effet physique persistant. Certains types de morts-vivants peuvent s'animer après un acte de malfaisance. Le spectre d'une personne assassinée peut par exemple demeurer à l'endroit où elle a été tuée.

Lieux. Les lieux sur lesquels des crimes atroces ou des sacrifices ont été commis dégagent une atmosphère de dépravation. De tels endroits font parfois bénéficier les morts vivants ou les Extérieurs maléfiques d'un effet de *bénédiction*.

Objets. Ce niveau de malfaisance n'a généralement aucun effet sur les objets.

Détection du Mal. Habituellement, une *détection du Mal* ne permet pas de détecter les auras maléfiques associées aux créatures, aux lieux ou aux objets exposés à ce niveau de malveillance, mais les personnages peuvent ressentir un léger frisson lorsqu'ils se trouvent dans des lieux souillés par le Mal.

UN MAL PERSISTANT

Certains événements maléfiques atteignent une telle intensité qu'ils sont capables de persister pendant une longue période. Un tel niveau de malfaisance requiert d'avoir intentionnellement commis des actes d'une grande cruauté. La liste qui suit énumère certains évènements relevant de cette catégorie.

- La construction d'un temple maléfique.
- L'accomplissement de plusieurs sacrifices en hommage à un dieu maléfique ou à un fiélon.
- L'exécution d'un massacre et la conservation de trophées macabres.
- La possession de plusieurs êtres innocents.
- La présence à long terme d'une liche, d'un ténébreux ou d'un autre mort-vivant de la même puissance.
- La présence à long terme d'un Extérieur maléfique dans le plan Matériel.

Les effets d'un mal persistant se manifestent de la façon suivante.

Créatures. Les créatures qui ont été exposées à ce type de méfaits peuvent être victimes de cauchemars, de névroses ou de troubles psychologiques plus importants.

Lieux. Les lieux qui ont été le théâtre d'horribles agissements maléfiques ont presque toujours des effets persistants. En voici quelques exemples :

- Un froid anormal règne sur la zone
- La vie végétale est totalement absente.
- Le lieu est hanté par des sons étranges : gémissements, murmures et de temps en temps un cri désincarné.
- Un vent froid souffle à longueur de temps.

Objets. Les objets qui ont été exposés à ce type de malveillance peuvent subir une ou plusieurs transformations. En voici quelques exemples :

- La couleur de l'objet s'assombrit ou pâlit.
- L'objet prend une forme étrange.
- L'objet devient anormalement froid.
- L'objet est possédé par des Extérieurs.

Détection du Mal. La *détection du Mal* détecte une faible aura émanant d'un lieu ou d'un objet ayant pris part à l'événement. Les créatures qui ont participé à l'événement n'acquièrent aucune aura maléfique, mais il se peut qu'elles en possèdent déjà une.

UNE PUISSANCE MALÉFIQUE MAJEURE

Le monde ne compte que quelques rares événements dotés d'un tel niveau de malveillance, sauf si le monde de votre campagne est un lieu particulièrement maléfique. Parmi ces événements foncièrement et terriblement maléfiques, on trouve :

- La construction d'un portail débouchant dans les plans inférieurs.
- La venue de puissants fiélons dans un temple maléfique du plan Matériel.
- La pratique de sacrifices journaliers au cours de plusieurs siècles dans un temple ou sur un autel maléfique.
- La présence d'un dieu maléfique évoluant dans le plan Matériel.

Les effets d'une puissance maléfique majeure se manifestent de la façon suivante.

Créatures. Les créatures qui ont été exposées à ce type de méfaits subissent non seulement un traumatisme psychologique, mais elles peuvent également subir des transformations physiques. Selon les circonstances, une créature peut bénéficier de l'archétype fiélon ou demi-fiélon. Les autres transformations physiques n'engendrent pas d'archétypes mais elles sont tout aussi spectaculaires. En voici quelques exemples :

- Les cheveux de la créature deviennent blancs.
- La peau de la créature devient pâle.
- La peau de la créature devient anormalement froide.
- Les yeux de la créature deviennent noirs ou rouges.
- La créature dégage une odeur infecte.
- Les créatures neutres deviennent mauvaises.
- La créature est possédée.

Lieux. Un événement maléfique de cette magnitude laisse toujours des traces sur les environs, celles-ci pouvant se manifester de plusieurs façons :

- Le climat devient maléfique.
- La guérison naturelle devient impossible dans cette zone.
- Il devient impossible de lancer dans ces lieux des sorts de zone d'alignement bon tels que *sanctification*, *consécration* ou *cercle magique contre le Mal*.

Objets. Exposés à une telle puissance, les objets risquent de subir les transformations suivantes.

- L'objet irradie une faible lueur verdâtre.
- L'objet dégage une odeur infecte.
- L'objet comporte d'étranges images qui se consument à l'intérieur de lui ou qui apparaissent d'une façon ou d'une autre à sa surface : des démons au regard mauvais, des visages fantomatiques ou d'autres symboles du Mal.
- La structure de l'objet s'affaiblit. Sa solidité et ses points de résistance diminuent.
- L'objet est infecté (maladie aléatoire).

Détection du Mal. La *détection du Mal* décèle toujours une aura maléfique émanant d'un lieu où s'est produit un événement comportant un tel degré de malveillance. Il en va de même pour les objets qui y ont été exposés. Les créatures irradient quant à elles une faible aura maléfique pendant les 1d10x10 heures qui suivent.

UNE FORCE OBSCURE D'UNE PUISSANCE INOUÏE

Un tel événement est généralement unique en son genre. Il meurtrit le monde et le marque d'une cicatrice qui ne se refermera probablement jamais. Ces évènements sont considérés comme le summum de la cruauté. Ils englobent :

- La perpétration d'un génocide.
- La naissance d'un dieu maléfique.
- Le meurtre d'un dieu, d'un demi-dieu ou d'un héros légendaire de la lumière.

Une force obscure d'une puissance inouïe se manifeste de la façon suivante.

Créatures. Un mal doté d'une pareille puissance entraîne forcément des traumatismes psychologiques et des transformations physiques graves. Ces transformations peuvent prendre les aspects suivants :

- La créature irradie une faible aura verdâtre.
- La créature tombe malade.
- La créature subit un malus inné de –2 à l'une de ses valeurs de caractéristique.
- Tout contact avec cette créature provoque une légère douleur et inflige 1 point de dégâts.
- Les animaux évitent autant que possible de se retrouver en présence de cette créature.
- Qu'elle le veuille ou non, la créature bénéficie d'un don supplémentaire (Empreinte du Mal).
- La créature subit d'horribles mutations physiques et bénéficie de Difformité provoquée en qualité de don supplémentaire.
- Le sang de la créature devient acide ; elle est immunisée contre les dégâts causés par son propre sang.
- Le corps de la créature se couvre de furoncles noirs suintant de poison.
- La créature bénéficie de l'archétype corrompu (cf. le Chapitre 8).

Lieux. Le lieu d'un tel méfait est souillé à jamais. Ce tourbillon de malfaisance déclenche l'un des effets suivants :

- Une *sanctification maléfique* se répand autour de la zone. Dissiper l'effet de sanctification maléfique ne l'annule que pendant 1d4 rounds.
- *Contamination* ou *ravage* se répandent à travers la zone.
- Le paysage change du tout au tout. En général, il se forme une gigantesque crevasse, voire un cratère. Les lacs peuvent s'assécher.
- Les conditions climatiques changent à jamais ; la plupart du temps, le ciel est sombre, le vent est froid et il pleut.

Objets. Un objet exposé à ce type de mal peut être souillé de l'une des manières suivantes.

- Le fait de toucher l'objet inflige de la douleur et 1 point de dégâts.
- L'objet se transforme en artefact maléfique.

Détection du Mal. Une *détection du Mal* décèle toujours une aura maléfique émanant d'un lieu où s'est produit un évènement effroyable. Il en va de même pour les objets qui y ont été exposés. Les créatures qui y ont pris part irradient d'une faible aura maléfique pendant les 1d10x10 jours qui suivent.



Les instruments décrits dans ce chapitre se trouvent généralement en possession de personnages maléfiques. Le maître du donjon peut, s'il le souhaite, limiter (ou supprimer) leur disponibilité sur le marché. Le prix des objets peut avoir augmenté et atteindre à présent, sur le marché noir, le double ou même le triple des prix indiqués ci-dessous. Ces prix gonflés pratiqués sur le marché noir reflètent la rareté de ce genre d'objets ; ces instruments sont trop maléfiques pour qu'on les trouve sur les marchés ordinaires.

INSTRUMENTS DE TORTURE

Il existe tout un éventail de dispositifs différents servant à infliger de la douleur. Tous les instruments de torture décrits dans cette partie confèrent un bonus de circonstances qui s'ajoute au jet d'Intimidation effectué par le tortionnaire contre sa victime : plus le dispositif est efficace, plus le modificateur est important.

Le rôle du tortionnaire est de tirer des renseignements de sa victime en lui infligeant de la douleur. Cependant, les tortionnaires pratiquent parfois la torture pour le simple plaisir. L'écœurante excitation que ressent un tortionnaire lorsqu'il coupe le bout d'un doigt de sa victime et la charge émotive qu'il exprime lorsqu'il applique un tison brûlant sur la joue de son client sont des drogues intangibles dont raffolent les dépravés.

RÈGLES RÉGISSANT LA TORTURE

La victime du tortionnaire doit d'abord être maîtrisée. Pour ce faire, elle peut avoir été ligotée, immobilisée par plusieurs personnes ou maintenue par un carcan. Une victime maintenue dans ce genre d'appareil peut, lors de chaque round, tenter un jet d'Évasion contre le DD associé à l'appareil (cf. la Table 3–1 : instruments de torture à la page suivante). Une créature immobilisée peut tenter de briser l'étreinte. Néanmoins, le tortionnaire est généralement attentif aux gestes de la victime lorsqu'elle est retenue par un appareil ou lorsqu'elle est immobilisée par une tierce personne. Si la victime tente un jet d'Évasion ou un jet de lutte en présence du tortionnaire, ce dernier peut, quel que soit le résultat du jet, asséner un coup de grâce à la victime.

Une fois la victime immobilisée, le tortionnaire peut débuter la séance de torture, (en utilisant par exemple des poucettes pour compresser les pouces d'une jeune fille attachée à une chaise). Son temps est limité (une fois par round, sauf indication contraire). Chaque instrument est associé à un bonus de circonstances qui s'applique au jet d'Intimidation du tortionnaire lorsque celui-ci tente de soutirer des informations à sa victime. Le DD du jet d'Intimidation est égal à 10 + le niveau ou les DV de la victime.

Bien entendu, la victime peut choisir de divulguer ses informations avant que la séance de torture ne débute. Le simple fait de menacer la victime à l'aide d'instruments de torture peut se révéler efficace. Si le tortionnaire réussit un jet de Bluff opposé au jet de Psychologie de la victime, le tortionnaire peut utiliser la moitié du bonus de circonstances de l'instrument sur son prochain jet d'Intimidation.

Lorsqu'il se sert d'un instrument de torture, le tortionnaire peut tenter d'obtenir ces informations en effectuant plusieurs jets d'Intimidation, contrairement à l'utilisation habituelle de cette compétence. Si le jet d'Intimidation est réussi, la victime cède et divulgue ses informations.

La victime peut tenter de tromper le tortionnaire en lui livrant de fausses informations dans l'espoir que son tortionnaire mette un terme à la séance de torture. Si la victime ment ou si elle induit le tortionnaire en erreur pendant l'interrogatoire, son jet de Bluff sera opposé au jet de Psychologie du tortionnaire. Le tortionnaire étant convaincu de l'efficacité de ses méthodes (il croit que la douleur fait dire la vérité et qu'il est impossible de résister à la torture), il croira probablement n'importe quel mensonge, même le plus biscornu. Le tortionnaire subit un malus de circonstances de –3 au jet de Psychologie pour ne pas se laisser tromper par les mensonges du supplicié. Même si les suppliciés ignorent la véritable teneur des renseignements que cherche à obtenir le tortionnaire, ils peuvent être amenés à mentir pour faire en sorte que la douleur cesse.

Les victimes ayant tendance à raconter n'importe quoi pour ne plus avoir mal, la torture devient dans certains cas impraticable. Mais même si le tortionnaire pense qu'il a soutiré la vérité, il peut cependant décider de prolonger la torture.

Si la séance la torture fait chuter les points de vie de la victime à 0, et si la victime s'en remet, une seconde séance doublera le bonus de circonstances de l'instrument aux jets d'Intimidation du tortionnaire. Cette multiplication n'a lieu qu'au cours de la deuxième séance et des séances ultérieures.

Les instruments de torture en tant qu'armes. Les objets mobiles comme les tisonniers et les scalpels font de piètres armes de corps à corps. Au corps à corps, les instruments de torture confèrent la moitié des dégâts indiqués à la Table 3–1 si l'instrument peut effectivement être utilisé au corps à corps. Par exemple, il est impossible pour un tortionnaire de taille M de brandir et de manier une vierge de fer en tant qu'arme.

Instruments de torture de maître. Il est possible de fabriquer des instruments de torture de maître, mais ils ne confèrent aucun bonus de circonstances supplémentaire. Ils affichent tout simplement une qualité supérieure et coûtent deux fois plus cher.

DESCRIPTION DES INSTRUMENTS DE TORTURE

Il existe d'autres instruments et formes de torture macabres en plus de ceux présentés ci-dessous. Servez-vous des instruments décrits ci-dessous comme d'un guide pour déterminer les effets de jeu d'autres formes de torture.

Aiguilles. Le tortionnaire introduit de grosses aiguilles ou des clous dans la peau de la victime à des endroits infligeant le maximum de douleur et le minimum de dégâts. Chaque aiguille inflige 1 point de dégâts. Un tortionnaire insère généralement trois ou quatre aiguilles dans le corps de la victime par jet d'Intimidation.

Brise mâchoire. Cet appareil en métal et en bois est une sorte de vis à pouce à l'envers. Le tortionnaire insère le brise mâchoire dans la bouche de la victime, puis tourne une petite roue. La manœuvre de la roue actionne deux plateaux qui, en forçant la bouche de la victime à s'écarter de plus en plus, lui brisent les dents et le maxillaire. Le brise mâchoire peut également être utilisé sur d'autres parties de la victime. Cette torture inflige 2d4 points de dégâts et permet d'effectuer un jet d'Intimidation. Le brise-mâchoire doit généralement être enlevé de la bouche de la victime pour que ses paroles puissent être compréhensibles.

Chevalet. Cet appareil est une longue pièce de bois reposant sur quatre pieds, équipée de chaînes et de crics accrochés à des menottes. La manœuvre du cric tend les cordes graduellement et disloque, en les déchirant, les membres de la victime. La victime placée sur ce chevalet subit 1 point de dégâts toutes les 30 minutes. Cette torture permet d'effectuer un jet d'Intimidation.

Dague. Toutes les armes peuvent servir d'instruments de torture, mais les armes traditionnelles s'acquittent trop bien de leur tâche – le risque de tuer la victime est trop vite encouru. Une dague utilisée comme instrument de torture inflige 2d4 points de dégâts et permet d'effectuer un jet d'Intimidation.

Fer à marquer/tisonnier. Chauffée dans des charbons ardents, cette tige métallique est utilisée pour brûler la peau. La douleur est intense, mais elle ne fait pas mourir la victime. La brûlure inflige 1d3 points de dégâts et permet d'effectuer un jet d'Intimidation.

Fers. Les objets servant à immobiliser les victimes ne sont pas considérés comme des instruments de torture. Cependant, si la victime aperçoit de nombreux accessoires et autres instruments de torture (comme dans une salle de torture typique), le tortionnaire a le droit d'effectuer sur-le-champ un jet d'Intimidation en exploitant la moitié du bonus de circonstances conféré par l'objet en question.

Pilori. Le pilori est un tréteau en bois percé de trous au travers desquels on place les mains et la tête de la victime. Le pilori n'est pas un instrument de torture en soi. Il ne sert qu'à immobiliser la victime. Lorsque le pilori est installé en place publique, la victime est exposée aux railleries, aux agressions et aux humiliations du

TABLE 3–1 : INSTRUMENTS DE TORTURE

Instrument	Bonus de circonstances	DD du jet d'Évasion	Dégâts	Coût	Poids
Aiguilles	+2	—	1	1 pa	—
Brise mâchoire	+4	—	2d4	10 po	0,5 kg
Chevalet	+5	22	1	150 po	100 kg
Dague	+4	—	2d4	2 po	0,5 kg
Fer à marquer/tisonnier	+3	—	1d3	2 po	2 kg
Fers	+0	*	—	1 pa	0,5 kg
Pilori	+2	20	1d6	50 po	25 kg
Plomb fondu	+3	—	1d3	1 pa	0,5 kg
Poucettes	+3	—	1d2	1 po	0,5 kg
Scalpel/couteau à dépecer	+4	—	1d6	4 po	—
Vierge de fer	—	27		200 po	125 kg
Position basse	+6		1	—	—
Position moyenne	+8	—	5	—	—
Position haute	+10	—	10	—	—
Position maximale	+12	—	50	—	—

* Le jet de Maîtrise des cordes du tortionnaire fixe le DD du jet d'Évasion de la victime.

tortionnaire, de ses séides ou même des passants. Les affronts de la foule vont de la simple humiliation à la pire des brutalités. La victime placée dans le pilori subit toutes les huit heures 1d6 points de dégâts. Cette torture permet d'effectuer un jet d'Intimidation.

Plomb fondu. Le tortionnaire fait fondre du plomb, puis le verse sur la peau de la victime. Il vise en général les paumes de la main, les bras ou le ventre, mais les tortionnaires le font parfois couler sur les paupières ou sur d'autres parties sensibles. Cette torture inflige 1d3 points de dégâts et permet d'effectuer un jet d'Intimidation.

Poucettes. Ce petit appareil en bois et en métal compresse lentement les pouces ou les doigts de la victime. Il occasionne une grande douleur, mais n'inflige que 1d2 points de dégâts par utilisation. Chaque fois que la vis à pouce est utilisée, le tortionnaire peut effectuer un nouveau jet d'Intimidation.

Scalpel/couteau à dépecer. Le scalpel est un petit couteau réalisé avec soin et dont la lame est extrêmement affûtée. Généralement utilisé par des chirurgiens, il permet de retirer les tissus malades. Le bourreau s'en sert quant à lui pour retirer des morceaux de chair, avant de couper un doigt ou le lobe d'une oreille. Chaque utilisation d'un scalpel inflige 1d6 points de dégâts et permet d'effectuer un jet d'Intimidation. Les couteaux à dépecer ressemblent aux scalpels, mais ils sont utilisés pour ôter la peau du supplicié.

Vierge de fer. La vierge de fer est une sorte de sarcophage en métal hérissé de pointes sur ses parois intérieures. Quand les parois se referment autour de la victime, les pointes la poignardent en une dizaine d'endroits. Chaque mouvement lui fait ressentir une douleur encore plus vive. La vierge de fer peut se régler de différentes manières afin d'ajuster la distance qui sépare les deux parois. La position basse inflige 1 point de dégâts. La positionne moyenne inflige 5 point de dégâts, la position haute inflige 10 points de dégâts et la position maximale inflige 50 points de dégâts par round. Une fois le réglage terminé et la vierge de fer refermée, le tortionnaire peut effectuer un jet d'Intimidation à chaque round

TECHNIQUES D'EXÉCUTION

Toutes les créatures qui, après s'être aventurées dans les royaumes où règnent la vengeance et la cruauté, se retrouvent enfermées dans des cachots sombres, privées de toute lueur d'espoir, redoutent les exécutions de prisonniers. Les plus méprisables monarques et les États despotiques apprécient les méthodes d'exécution particulièrement cruelles. L'idée même d'une peine plus légère leur paraît grotesque. Et même dans les sociétés éclairées, il n'est pas rare que l'on accorde plus d'importance à la vengeance qu'à la rédemption. Voilà pourquoi la profession de bourreau ne manque jamais de travail.

Le travail du bourreau consiste à tuer le condamné d'un seul coup. Parfois, le bourreau reçoit l'ordre de torturer le condamné, mais dans un tel cas, le bourreau renvoie généralement son client à un tortionnaire pour que ce dernier exécute la sentence. Cependant, un grand nombre de méthodes d'exécution sont également extrêmement douloureuses pour ceux qui s'apprêtent à vivre leur dernière étreinte

RÈGLES RÉGISSANT LES EXÉCUTIONS

Le condamné doit d'abord être maîtrisé. Pour ce faire, il peut être ligoté, immobilisé par plusieurs personnes ou maintenu par un carcan. Dans ce dernier cas, le condamné peut, lors de chaque round, tenter un jet d'Évasion contre le DD (cf. la Table 3–2), sauf s'il est immobilisé par des moyens magiques ou réduit à l'impuissance. La créature immobilisée peut tenter de briser l'étreinte de manière habituelle.

Une fois le condamné immobilisé, le bourreau peut débuter l'exécution. Le bourreau effectue un jet de Profession (bourreau) contre le DD correspondant à la technique choisie (cf. la Table 3–2). En cas de réussite, le condamné meurt conformément à la méthode employée. En cas d'échec, l'exécution est ratée et le bourreau peut tenter un nouveau jet lors du prochain round. Dans ce cas, l'instrument utilisé inflige les dégâts précisés sur la Table 3–2. Ainsi, le condamné a toutes les chances de périr, même si le bourreau rate sa tentative. Les bourreaux orgueilleux – c'est-à-dire presque tous –supportent très mal de tuer un condamné en ayant raté leur exécution.

Instruments d'exécution en tant qu'armes. Certains objets apparaissant dans cette partie, comme la hache du bourreau, constituent de parfaites armes de corps à corps. Au corps à corps, ces objets infligent les dégâts habituels des objets de leur type (comme les grandes haches) et ne peuvent provoquer une mort instantanée. La plupart des autres instruments ne peuvent être utilisés au corps à corps.

Instruments de maître. Les instruments de maître confèrent un bonus de circonstances de +1 au jet de Profession (bourreau) du tortionnaire. Ils coûtent le double des versions indiquées sur la Table 3–2.

Méthodes d'exécution

Il existe des centaines, voire des milliers, de méthodes d'exécution différentes en plus de celles qui sont indiquées ici. La Table 3–2 présente les techniques courantes à partir desquelles des formes d'exécution plus exotiques peuvent être extrapolées.

TABLE 3–2 : MÉTHODES D'EXÉCUTION

Méthode	DD de l'exécution	DD du jet d'Évasion	Dégâts en cas d'exécution ratée	Prix	Poids
Crucifixion (croix)	15	28	*	1po	25 kg
Décapitation (hache du bourreau)	18	**	Coup de grâce	20 po	10 kg
Éviscération (corde)	18	25	5d6	3 pa	0,5 kg
Pendaison (corde)	18	**	1d3/round	3 pa	0,5 kg

* Un personnage crucifié perd 10 % de ses points de vie par heure.
** Le jet de Maîtrise des cordes du bourreau fixe le DD

Crucifixion. Le bourreau cloue les poignets et les pieds du condamné sur une croix en bois (ou un matériau de même robustesse). Une fois fixé, le condamné est considéré comme crucifié. Le bourreau effectue alors un jet de Profession (bourreau). En cas de réussite, le condamné meurt au terme d'une longue agonie. Chaque heure passée lui fait perdre un nombre de points correspondant à 10 % de son total de points de vie normal. En cas d'échec, le condamné n'est pas convenablement cloué et bénéficie d'un bonus de +10 aux jets d'Évasion. Il perd néanmoins 10 % de son total de points de vie pour chaque heure passée sur la croix

Décapitation. Bien affûtée et maniée selon une technique précise, la grande hache (ou l'épée à deux mains) peut faire office de parfait instrument d'exécution. Le condamné est attaché, la nuque dénudée. Effectuez un jet de Profession (bourreau). En cas de réussite, le condamné meurt instantanément. En cas d'échec, le bourreau porte le coup de grâce au condamné (coup critique automatique et le condamné doit réussir un jet de Vigueur sans quoi il meurt). Le coup de grâce rend la tâche du bourreau plus sanglante.

Éviscération. D'abord, le bourreau fixe une corde spécialement apprêtée à l'un des organes vitaux du condamné, en général les intestins ; ce processus inflige 3d4 points de dégâts. Une fois la corde nouée, le bourreau tire sur celle-ci, ou attache l'autre bout à

un cheval qu'il fait ensuite partir au galop. La corde se tend, faisant jaillir les intestins hors du ventre du condamné. Un jet de Profession (bourreau) réussi provoque la mort instantanée de la victime. S'il échoue, la corde se détend avant l'éviscération, mais le condamné subit néanmoins 5d6 points de dégâts supplémentaires.

Pendaison. Les cordes utilisées pour les pendaisons ont généralement été bouillies et étendues avant toute autre chose, pour éviter qu'elles se tendent davantage ou qu'elles s'enroulent. Le nœud est lubrifié avec de la cire pour que la corde glisse correctement lorsqu'elle se resserre autour du cou du condamné. Le nœud coulant est placé derrière l'oreille gauche du condamné, puis une trappe s'ouvre sous ses pieds et le condamné dégringole. Le résultat est le même lorsque le condamné se tient sur un tabouret que l'on renverse brusquement. Effectuez un jet de Profession (bourreau). En cas de réussite, le condamné meurt instantanément. Si l'exécution échoue, le condamné ne meurt pas. Cependant la chute provoque une lente strangulation, ce qui lui inflige 1d3 points de dégâts par round.

ARMURES ET ÉQUIPEMENT PIÉGÉS

Les créatures vindicatives ou paranoïaques piègent parfois leur équipement de manière à empêcher toute tentative de vol. La méthode la plus couramment utilisée consiste à piéger l'objet avec un poison cutané qui se répand à la moindre tentative d'ouverture (poison contre lequel le propriétaire est immunisé).

Ces pièges peuvent parfois prendre des formes plus sournoises, comme celles d'aiguilles ou de pinces empoisonnées montées sur ressort. Ce type de piège inflige 1 point de dégâts et inocule le poison correspondant au choix de son propriétaire. Ces pièges ont généralement un DD de Fouille de 30, mais un DD de Sabotage limité à 20 : ils sont conçus pour passer inaperçus, mais ils sont également faciles à désactiver ou à ôter. Les objets volumineux peuvent dissimuler plusieurs pièges. Un chevalier noir peut par exemple cacher huit ou dix pièges sur son harnois.

D'autres pièges, plus élaborés, rendent le matériel inutilisable lorsqu'il est emprunté par une personne non autorisée. Une armure piégée peut se gripper. La lame d'une arme peut se ramollir au beau milieu d'un combat et une corde truquée se rompre en l'absence de certaines précautions.

EXEMPLES DE PIÈGES

Piège de l'aiguille empoisonnée dissimulée dans le manche d'une épée. À moins que l'utilisateur n'active une sécurité précise, il se fait piquer par une aiguille. Ce type de piège peut être dissimulé dans n'importe quelle arme, outil ou objet similaire. FP 2 ; 1 point de dégâts plus venin de scorpion de taille M ; jet de Vigueur (DD 15) ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 225 po, une dose de poison incluse

Piège du harnois bloqué. L'utilisateur doit désactiver certaines sécurités et détacher quelques fils discrètement dissimulés sous peine d'éprouver de grandes difficultés à se déplacer avec l'armure ; plusieurs pieces se soudent les unes aux autres sur différents points d'articulation. Ce piège fonctionne sur les harnois, les armures à plaques, les crevices et les armures d'écailles. FP 1 ; aucun dégât, le porteur de l'armure subit une pénalité d'armure de –12 aux jets correspondants ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 100 po.

Déboîtement de la lame d'une hache. Deux clapets doivent être enclenchés avant de manier l'arme. Si le piège est déclenché, l'extrémité de la hache d'armes se détache brusquement lors de sa première utilisation au combat. Ce piège peut être installé sur la majeure partie des armes. FP 1 ; aucun dégât, arme inutilisable , Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 20 Prix de vente : 40 po

Bourse empoisonnée. Si la bourse est ouverte avant que la poignée dissimulée dans le clapet d'ouverture ait été tournée, un nuage de gaz empoisonné se répand autour de la bourse. Seule la personne qui a ouvert la bourse est affectée par ce gaz. Ce sort peut fonctionner sur n'importe quel type de bourse ou de sac, ou même sur une armure ou le manche d'une arme. FP 3 ; poison : ishentav ; jet de Vigueur (DD 15) ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 625 po, une dose de gaz empoisonné incluse.

Fiole de feu grégeois dans une cuirasse. L'utilisateur doit revêtir cette cuirasse avec une extrême précaution sous peine de briser un petit récipient en verre et d'être aspergé de feu grégeois. Cependant, une fois l'armure attachée, un levier sensible à la pression maintient la fiole dans un fourreau capitonné. La fiole ne peut être cassée jusqu'à ce que l'armure soit ôtée. Ce mécanisme peut s'adapter aux harnois et aux armures à plaques. FP 1 ; 2d6 points de dégâts ; jet de Réflexes (DD 20) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 110 po.

***Piège à feu* sur fiole de potion.** L'ouverture du bouchon de la fiole provoque une déflagration. Les créatures qui étaient en phase avec le sort lorsque le bouchon a été fabriqué peuvent ouvrir la fiole sans déclencher le piège (cf. le sort *piège à feu* dans le *Manuel des Joueurs*). La fiole et la potion ne sont pas endommagées par la déflagration. Ce type de piège peut protéger n'importe quel objet pouvant se fermer. FP 2 ; explosion et feu sur un rayon de 1,50 mètre (1d4+3 points de dégâts) ; jet de Réflexes (DD 13) pour réduire les dégâts de moitié , Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). Prix de vente . 60 po.

***Glyphe de garde* sur un sac à dos.** L'utilisateur doit prononcer un mot de passe avant d'ouvrir le sac à dos. S'il ne le fait pas, le sac à dos explose et provoque un jet d'acide. L'acide affecte la personne qui a procédé à l'ouverture et détruit très certainement le contenu du sac. Ce piège peut équiper n'importe quel type d'objet ou presque. FP 2 ; jet d'acide sur un rayon de 1,50 mètre (2d8 points de dégâts) ; jet de Réflexes (DD 15) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Prix de vente : 150 po.

OBJETS ALCHIMIQUES ET QUASI MAGIQUES

Certains objets émanent une aura de magie noire, même s'ils ne sont pas des objets magiques au sens strict du terme. Et dans leurs sinistres laboratoires, des nécromanciens maléfiques réservent bien d'autres surprises aux défenseurs du Bien et de la lumière

Bombe suppurante. Cette petite sphère en céramique est bourrée d'explosifs alchimiques, de viande en décomposition et d'abats infectés par la fièvre des marais. Lancée comme une arme à impact, elle répand la maladie dans un large périmètre. L'explosion provoquée par l'impact ne permet pas à elle seule de blesser quelqu'un, mais elle propage son contenu véreux et la maladie dans un rayon de 6 mètres. Toutes les créatures situées à l'intérieur de ce rayon doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas subir les effets de la fièvre des marais (cf. la partie *Maladies* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Contrairement a la fièvre des marais, la victime n'a pas besoin d'être blessée pour être contaminée.

TABLE 3–3 : OBJETS ALCHIMIQUES ET QUASI MAGIQUES

Objet	Prix	DD du jet d'Alchimie
Bombe suppurante	50 po	22
Corne du viol	3000 po	—
Couteau en pierre de Karras	250 po	
Pierre des pleurs	100 po	25
Poudre de plumes	70 po	25

Corne du viol. Cette corne de licorne est également un objet quasi magique. Prélevée sur une licorne vivante, son ablation estropie la créature et la condamne à une douleur perpétuelle et atroce. La corne n'acquiert un pouvoir extraordinaire qu'après avoir servi au viol d'une créature lors d'un rituel religieux pervers pratiqué sur un autel dédié à un dieu maléfique. L'officiant doit réussir un jet de Connaissances (mystères) (DD 20) pour accomplir convenablement le rite. En cas d'échec, il est impossible d'effectuer une nouvelle tentative avec cette même corne. Une fois la corne du viol dotée de ses pouvoirs, son propriétaire peut à tout moment la briser. Il sera alors immédiatement transporté sur le lieu du rituel comme sous l'effet d'un *mot de rappel*.

Couteau en pierre de Karras. Ce couteau d'apparence banale est un objet quasi magique. Il doit être taillé dans une pierre extrêmement rare provenant de la vésicule biliaire d'une créature intelligente tuée lors d'un rituel d'équinoxe. La pierre de Karras ne peut donner forme qu'à des couteaux, car elle n'a qu'un usage. Cette propriété mise à part, la pierre est tout à fait normale. Lorsqu un couteau en pierre de karras est utilisé pour le sacrifice d'une créature vivante, le personnage maniant ce couteau bénéficie d'un bonus de malfaisance de +1 au jet de Connaissances (religion) effectué lors du sacrifice (cf. la partie *Sacrifices* dans le Chapitre 2).

Pierre des pleurs. Cette pierre est le fruit d'un processus alchimique qui cause une terrible douleur (parfois mortelle) à une créature vivante Toute créature qui la met en contact avec son visage se met à pleurer et ressent une grande tristesse. Elle est alors secouée et demeure dans cet état pendant 1d6 rounds.

Poudre de plumes. À l'origine, cette poudre alchimique de couleur rouge sombre servait à lutter contre les dévas et les lammasus Elle se présente sous la forme d'une petite fiole qu'on lance de la même manière qu'une arme à impact et qui provoque irritations et démangeaisons. Toute créature touchée ou aspergée par la poudre doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de subir pendant 1 minute un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque et de dégâts, aux jets de sauvegarde, aux jets de compétence et aux jets de caractéristique. Les créatures pourvues de plumes sont particulièrement sensibles et subissent un malus de circonstances de –2 au jet de Vigueur contre cette substance. En cas d'échec, les effets sont multipliés par deux (malus de –2).

DROGUES

Les drogues fonctionnent comme des poisons et autorisent des jets de sauvergarde primaires et secondaires pour résister à leurs effets. *Ralentissement du poison, neutralisation du poison* et autres effets similaires annulent ou mettent un terme aux effets d'une drogue, mais ne restaurent pas les points de vie perdus, les valeurs de caractéristiques ou les autres dégâts causés par ces substances.

Une créature qui prend volontairement une drogue rate automatiquement les deux jets de sauvegarde Il n'est pas possible de rater volontairement le jet initial tout en tentant de réussir le second et vice versa. Les DD sont adaptés à la situation où le personnage est drogué à son insu.

Les drogues dans votre campagne. Selon votre campagne, les drogues peuvent être plus ou moins difficiles à obtenir cette décision est affaire de goût. Cependant, que les drogues soient légales ou non (comme ce serait le cas dans une civilisation restrictive, mais d'alignement bon), il existera toujours des revendeurs.

Les revendeurs sont ceux qui cherchent à faire en sorte, directement ou indirectement, qu'une drogue se propage au sein de la population Ils sont généralement motivés par le profit Le tactique habituelle d'un revendeur consiste à vendre la drogue pour seulement 1/10ᵉ de son prix normal (ou même à la donner gratuitement) à de nouveaux clients potentiels, dans l'espoir de créer une dépendance à cette drogue. Une fois que le client se met à la recherche du revendeur pour obtenir sa drogue (en général, une fois qu'il ou elle est en manque), le revendeur lui fait payer la drogue au prix normal ou même au prix fort.

Il est *a priori* plus facile d'ajouter des drogues à votre campagne par l'intermédiaire d'un revendeur incarné par un personnage non joueur (PNJ). Les personnages joueurs (PJ) peuvent s'attendre à rencontrer illicitement des revendeurs dans une civilisation où les drogues sont interdites, ou dans des bazars où les drogues sont courantes. Dans une société où l'on peut aisément se procurer des potions magiques, les drogues peuvent également y être légales.

La dépendance aux drogues ressemble beaucoup aux maladies telles qu'elles sont décrites dans le *Guide du Maître*. Lors de la première prise (lorsqu'un personnage absorbe ou s'inocule une drogue pour laquelle le degré de dépendance est supérieur à « aucun »), le personnage doit réussir un jet de Vigueur pour éviter de devenir dépendant, comme expliqué plus bas. La dépendance s'installe comme une maladie – quand il est dépendant, le personnage subit chaque jour un affaiblissement temporaire de caractéristique sauf s'il réussit son jet de Vigueur contre le DD spécifié.

TABLE 3–4 : DÉPENDANCES

Niveau de dépendance	DD du jet de Vigueur	Satiété	Dégâts
Négligeable	4	1 jour	1d3–2 Dex (peut être égal à 0)
Faible	6	10 jours	1d3 Dex
Moyen	10	5 jours	1d4 Dex, 1d4 Sag
Élevé	14	2 jours	1d6 Dex, 1d6 Sag, 1d2 Con
Extrême	25	1 jour	1d6 Dex, 1 d6 Sag, 1d6 Con
Suprême	36	1 jour	1d8 Dex, 1d8 Sag, 1d6 Con, 1d6 For

Niveau de dépendance. Les drogues sont classées selon leur faculté à créer une dépendance. Par exemple, de nombreuses boissons stimulantes populaires ont un niveau de dépendance négligeable, mais possèdent tout de même cette faculté. Le niveau de dépendance d'une drogue est parfois plus élevé chez les personnes qui en sont depuis longtemps dépendantes. Cette modification n'affecte pas les drogues dont le niveau de dépendance est négligeable. Le degré de dépendance des autres drogues augmente d'un niveau tous les deux mois durant lesquels un personnage est en état de manque Si un personnage redevient dépendant d'une drogue dont il était parvenu à surmonter le manque, son degre de dépendance sera celui que possédait la drogue avant sa guérison.

Satiété. À chaque fois que l'utilisateur prend la drogue dont il est dépendant, il est rassasié et écarte donc les symptômes de manque pendant le laps de temps indiqué. Une fois la période de satiété révolue, le DD du jet de Vigueur nécessaire pour résister aux effets de la dépendance augmente de +5. La dose grâce à laquelle le personnage devient dépendant correspond à sa dose de

satiété. Par exemple, un personnage suffisamment malchanceux pour devenir dépendant de l'herbe au diable (dépendance faible) lors de sa première prise doit réussir un jet de Vigueur tous les jours pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 1d2 points de Sagesse. Tant qu'il continue de fumer de l'herbe au diable tous les 10 jours, le DD de son jet de Vigueur n'est que de 6. S'il cesse de fumer cette herbe pendant plus de 10 jours, le DD de son jet de dépendance passe à 11. S'il se remet à en prendre, le DD revient à 6

Dégâts. La dépendance inflige des affaiblissement temporaires de caractéristiques chaque jour, sauf si le personnage réussit son jet de Vigueur ou s'il parvient à satiété. Les affaiblissements sont bel et bien temporaires et le personnage récupère naturellement 1 point de caractéristique par jour.

Guérison. Si un personnage en manque réussit deux jets de sauvegarde d'affilée, il a vaincu sa dépendance, guérit et ne subit plus de dégâts. Bien entendu, il lui est toujours possible de redevenir dépendant plus tard en prenant une autre dose de la drogue en question et s'il rate son jet de Vigueur destiné à combattre la dépendance.

Un sort de *restauration partielle* ou de *restauration* peut annuler tout ou partie de l'affaiblissement temporaire causé par une dépendance, mais le lendemain, la victime peut en subir un nouveau si elle continue de rater ses jets de Vigueur. Le sort de *guérison des maladies* fait immédiatement disparaître la dépendance du consommateur, mais celui-ci ne récupère pas pour autant les points de caractéristiques perdus. *Restauration suprême* ou *guérison suprême* permettent le rétablissement et restaurent tous les dégâts de caractéristiques induits par la dépendance.

CARACTÉRISTIQUES DES DROGUES

Certaines caractéristiques des drogues sont résumées sur la Table 3–5 : drogues.

Les autres caractéristiques prennent la forme d'un petit texte accompagnant chaque drogue. Après une description générale de la drogue, les caractéristiques suivantes vous sont indiquées :

Effet initial. Les effets impliqués si le jet de sauvegarde initial échoue. Si les effets sont multiples, le résultat du jet de sauvegarde indiquera si le personnage subit la totalité des effets ou n'en subit aucun.

Effet secondaire. Les effets impliqués si le second jet de sauvegarde échoue. Si les effets sont multiples, le résultat du jet de sauvegarde indiquera si le personnage subit la totalité des effets ou n'en subit aucun.

Effets indésirables. Effets secondaires, s'il en existe. Ils se produisent dès la première prise de drogue.

Overdose. Ce qui provoque une overdose et la description de ses effets.

Agonie (douleur distillée). Ce liquide rouge et épais est une essence de douleur distillée. Sa production s'effectue grâce à l'utilisation de sorts et d'objets spéciaux (cf. *La puissance de la douleur* dans le Chapitre 2). Elle est très recherchée par les étrangers.

Effet initial. L'utilisateur est étourdi pendant 1d4+1 rounds et ne peut effectuer que des actions partielles pendant les 1d6 prochaines minutes.

Effet secondaire. Bonus d'altération de 1d4+1 points de Charisme pendant 1d10+50 minutes.

Effets indésirables. Sensations de plaisir intense pendant 1d4 heures.

Overdose. Si l'utilisateur ingère plus d'une dose au cours d'une journée, il s'évanouit immédiatement et demeure inconscient pendant 1d4 heures (jet de Vigueur, DD 18, annule).

Alcool de fée. Alcool puissant, cette boisson magique est particulièrement appréciée par les jeteurs de sorts cruels de toutes sortes. Ce liquide vert est obtenu par distillation de l'essence d'une fée mourante.

Effet initial. Bonus alchimique de +2 au niveau de lanceur de sorts pendant 1d20+20 minutes.

Effet secondaire. Affaiblissement temporaire de 2 points de Constitution.

Effets indésirables. Aucun.

Overdose. S'il ingère plus d'une dose toutes les 8 heures, l'utilisateur subit sur-le-champ un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution.

Baccara. Cette substance pâteuse est séchée puis réduite en poudre ou parfois laissée sous forme de pâte. Les ingrédients sont nombreux et difficiles à obtenir.

Effet initial. Affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force

Effet secondaire. Bonus d'altération de 1d4+1 points de Sagesse pendant 1d10+15 minutes.

Effets indésirables. Une créature sous l'effet du baccara subit un malus de circonstances de –4 aux jets de sauvegarde liés aux illusions pendant 2d4 heures après avoir ingéré cette substance légèrement hallucinogène.

Overdose. Si l'utilisateur ingère plus d'une dose au cours d'une journée, il subit sur-le-champ 2d6 points de dégâts et les effets indésirables sont multipliés par deux.

Feuilles de fleur rouge. Les feuilles broyées d'une minuscule fleur des marais sont connues pour leur capacité à améliorer la coordination gestuelle.

Effet initial. Aucun.

Effet secondaire. Au prix d'une action de mouvement, l'utilisateur peut concentrer toute son attention sur une créature particulière. Si cette action est suivie d'une attaque portée contre la créature, il bénéficie d'un bonus de +4 au jet d'attaque. Cet effet dure 10 minutes.

Effets indésirables. Aucun.

Overdose. Une seconde prise avant que les effets de la première ne se soient dissipés place l'utilisateur dans un état nauséeux pendant 1d4x10 minutes.

Herbe au diable. Les feuilles de wissin sont séchées puis roulées afin d'obtenir une substance à priser semblable à du tabac.

Effet initial. Affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse

Effet secondaire. Le fumeur bénéficie d'un bonus alchimique de +2 en Force pendant 1d3 heures.

Effets indésirables. Une créature sous l'effet de l'herbe au diable est facilement désorientée et agit avec espièglerie (considérez le personnage comme secoué).

Overdose. Aucune

Luhix. Le luhix est une poudre obtenue à partir des tiges de plantes qui ne poussent que dans les Abysses. Le luhix s'applique généralement sur une mutilation volontaire. Ensuite, la blessure est refermée à l'aide de soins magiques ou de bandages étroitement serrés.

Effet initial. Affaiblissement temporaire de 1 point à toutes les caractéristiques

Effet secondaire. Le buveur bénéficie d'un bonus alchimique de +2 à toutes les caractéristiques pendant 1d2 heures.

Effets indésirables. L'utilisateur ressent une douleur intense pendant la première minute d'application. Ensuite, il est immunisé

contre la douleur (y compris contre les effets de sorts tels qu'un *symbole de douleur*) pendant toute la durée d'action de l'effet secondaire. Le personnage subit des dégâts de façon habituelle, mais il est possible qu'il y réagisse de manière anormale.

Overdose. Les créatures qui utilisent cette drogue plus d'une fois en une seule journée doivent effectuer un jet de Vigueur distinct (DD 25) sous peine de mourir dans d'atroces souffrances.

Poudre de champignon. Extraite d'un champignon bleu qu'il est difficile de trouver, cette poudre se consomme par inhalation. Elle est très appréciée par les jeteurs de sorts profanes.

Effet initial. Bonus alchimique de +2 en l'Intelligence et en Charisme pendant 1 heure.

Effet secondaire. Affaiblissement temporaire de 1 point de Force.

Effets indésirables. Cette poudre est légèrement hallucinogène. L'utilisateur subit un malus alchimique de –2 en Sagesse pendant 1d4 heures et un malus alchimique de –2 en Force et en Constitution pendant 2d4 heures.

Overdose. Si plus d'une dose est inhalée au cours d'une période de 12 heures, l'utilisateur subit 2d6 points de dégâts. Si elle est utilisée plus de trois fois en 24 heures, l'intéressé subit 4d6 points de dégâts et est paralysé pendant 2d4 heures.

Sannish. Le sannish est un liquide bleuâtre obtenu après distillation d'un mélange de lait de louve et d'une plante désertique réduite en poudre. Les créatures intoxiquées par cette drogue se reconnaissent facilement grâce aux tâches bleues qui couvrent en permanence leur visage.

Effet initial. Affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse.

Effet secondaire. L'utilisateur devient insensible à la douleur pendant 1d4 heures. Il est également immunisé contre tous les malus causés par une douleur (comme celle induite par un *symbole de douleur*).

Effets indésirables. Le sannish provoque une euphorie. Tant que la drogue fait effet, l'utilisateur subit un malus de –2 aux jets d'initiative.

Overdose. Une seconde prise avant que les effets de la première ne se soient dissipés plonge l'utilisateur dans une torpeur extrême pendant 2d4 heures. Tant que les effets de la stupeur perdurent, l'utilisateur ne peut plus effectuer que des actions partielles.

Vapeur de mordayn (« brume de rêve »). Fabriquée à partir des feuilles grossièrement pilées d'une plante aromatique rare, qui pousse uniquement au cœur des forêts, la mordayn est si puissante qu'il suffit d'en plonger une toute petite quantité dans de l'eau chaude et d'inhaler les vapeurs de l'infusion obtenue. La poudre de mordayn brute et la teinture de mordayn sont des poisons mortels ; la prise directe de la poudre ou l'ingestion de la teinture provoquent une overdose immédiate. La brume de rêve est renommée pour les magnifiques visions qu'elle entraîne et la beauté morbide de sa sinistre étreinte.

Effet initial. Des visions multicolores d'une beauté saisissante transportent le consommateur durant 1d20+10 minutes. Pendant ce temps, celui-ci a 50 % de chances de rater les actions qu'il entreprend, quelles qu'elles soient, tout comme s'il avait été victime du sort *malédiction* (voir sa description).

Effet secondaire. Affaiblissements temporaires de 1d4 points de Constitution et de 1d4 points de Sagesse.

Effets indésirables. Les visions induites par la brume de rêve sont incroyablement belles et poignantes. La vie quotidienne apparaît alors à son consommateur comme très terne et futile en comparaison, et il est impatient de retrouver la beauté transcendante de ses rêves chimiques. Lorsque l'effet se dissipe, son utilisateur doit tenter un jet de Volonté (DD 17) pour éviter de reprendre une dose de brume de rêve (considérez qu'il s'agit d'une pulsion comparable à celle d'un sort de *suggestion*). Cette tentation dure 1d4 heures avant de s'estomper.

Overdose. Si deux doses sont prises en l'espace d'une heure, ou si de la poudre brute ou de l'infusion de mordayn sont ingérées, la drogue devient un poison mortel (ingestion, DD 17, 1d10 Con/1d10 Con). Les consommateurs réguliers de vapeur de mordayn jettent souvent leur infusion dès qu'ils ont fini leur inhalation et s'assurent qu'ils ne disposent que d'une seule dose à chaque fois pour ne pas risquer l'overdose.

Vodare. Poudre brune extrêmement amère, le vodare est habituellement mélangé à de l'eau sucrée ou à un vin doux pour atténuer son goût. Elle est fabriquée à partir des pétales d'une fleur qui ne pousse que sur la tombe de ceux qui ont voué leur vie au culte de Rallaster.

Effet initial. Bonus alchimique de +2 aux jets d'Intimidation et de sauvegarde contre les effets de la terreur pendant 1d4 heures.

Effet secondaire. Malus alchimique de –4 aux jets de Bluff et de Diplomatie pendant 2d4 heures.

TABLE 3–5 : DROGUES

Nom	Type	Prix	DD du jet d'Alchimie	Dépendance
Agonie (« douleur distillée »)	Ingestion (DD 18)	200 po	25	Extrême
Alcool de fée *	Ingestion (DD 19)	500 po	30	Faible
Baccara	Ingestion (DD 14)	10 po	20	Faible
Feuilles de fleur rouge	Ingestion (DD 10)	300 po	27	Faible
Herbe au diable	Inhalation (DD 15)	6 po	20	Faible
Luhix	Blessure (DD 25)	2 000 po	30	Suprême
Poudre de champignon	Inhalation (DD 15)	100 po	25	Moyenne
Sannish	Ingestion (DD 9)	15 po	20	Moyenne
Vapeur de mordayn (« brume de rêve »)	Inhalation (DD 17)	200 po	20	Élevée
Vodare	Ingestion (DD 13)	40 po	15	Élevée

Nom. Nom de la drogue (suivi de son surnom, le cas échéant).

Type. Voie de transmission (ingestion, inhalation, blessure) et le DD qu'il faut atteindre au jet de Vigueur pour résister. La transmission par blessure inclut également le fait de verser la drogue sur la plaie ou de l'appliquer comme un cataplasme.

Prix. Le prix d'une dose, en partant du principe qu'elle est légale. Dans le cas contraire, le prix est généralement deux à cinq fois plus élevé.

DD du jet d'Alchimie. Le DD du jet d'Alchimie requis pour créer la drogue. Ce jet ne peut être effectué que si le personnage dispose d'un laboratoire alchimique convenablement équipé.

Dépendance. Le niveau de dépendance de la drogue (cf. la partie Dépendance, ci-dessus).

* Cette drogue est magique. Ses effets positifs n'ont aucune emprise au sein d'une *zone d'antimagie*, mais ses effets secondaires, ses effets indésirables et son niveau de dépendance ne sont alors pas affectés.

Effets indésirables. Tant que les effets de la drogue perdurent, l'utilisateur ressent une légère euphorie et une confiance extrême.

Overdose. S'il ingère plus d'une dose toutes les 4 heures, l'utilisateur est plongé dans un état catatonique (Vigueur, DD 15, annule).

POISONS

Chaque fois qu'un personnage est blessé par une arme empoisonnée ou qu'il touche un objet ou mange un aliment empoisonné, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas d'échec, il est affecté par la substance toxique, ce qui se traduit souvent par un affaiblissement temporaire de caractéristique. En cas de réussite, un second jet de Vigueur est tout de même nécessaire 1 minute plus tard

CRÉATION DE POISONS

Pour transformer un poison naturel, comme le venin, en un poison pouvant servir à de multiples usages, il ne suffit pas de tuer la créature et de frotter l'épée de votre personnage contre sa glande à venin. La plupart des venins sont le fruit d'un subtil mélange de plusieurs toxines, mélange qui a tendance à se modifier lorsque la créature meurt ou que le poison est exposé à l'air libre. Il est encore plus difficile de faire en sorte que le poison perdure sur la lame et à prolonger ses effets.

Transformer des ingrédients bruts en substance mortelle réclame de la patience et de la rigueur. Une forme d'Artisanat (fabrication de poison) un peu spéciale apporte le savoir nécessaire. Les DD correspondant à la difficulté de conception des poisons à partir de venin de mille-pattes, de scorpion ou d'araignée sont précisés sur la Table 3–6.

Quand on crée un poison à l'aide de la compétence Artisanat (fabrication de poison), on suit les mêmes règles que pour la fabrication d'objets avec la compétence Artisanat, décrite dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*, à l'exception des points suivants

Coût. Le coût des matières premières varie grandement avec la capacité du personnage à trouver ou non les substances requises. Par exemple, si ce poison est fabriqué à partir d'un venin ou d'un extrait de plante et si ces ressources (dans cet exemple, l'animal venimeux ou la plante) sont facilement disponibles, alors le coût des matières premières est égal à 1/6e du prix de vente. Dans les autres cas, les matières premières coûtent au moins 1/3e du prix de vente (en supposant que ces substances soient disponibles à la vente).

Temps requis. Pour déterminer la quantité de poison créée en une semaine, effectuez un jet d'Artisanat (fabrication de poison) à la fin de chaque semaine. En cas de succès, multipliez le résultat du jet par le degré de difficulté de ce même jet. Le total est la « valeur

TABLE 3–6 : POISONS ET VENINS

Substance toxique	Type	Effet Initial	Effet secondaire	Prix	DD de création
Venin de mille-pattes monstrueux (taille TP)	Blessure (DD 11)	1 Dex	1 Dex	40 po	15
Venin de mille-pattes monstrueux (taille P)	Blessure (DD 11)	1d2 Dex	1d2 Dex	90 po	15
Venin de mille-pattes monstrueux (taille M)	Blessure (DD 13)	1d3 Dex	1d3 Dex	110 po	15
Venin de mille-pattes monstrueux (taille G)	Blessure (DD 16)	1d4 Dex	1d4 Dex	150 po	18
Venin de mille-pattes monstrueux (taille TG)	Blessure (DD 18)	1d6 Dex	1d6 Dex	210 po	20
Venin de mille-pattes monstrueux (taille Gig)	Blessure (DD 26)	1d8 Dex	1d8 Dex	950 po	20
Venin de mille-pattes monstrueux (taille C)	Blessure (DD 36)	2d6 Dex	2d6 Dex	2 900 po	30
Venin de scorpion monstrueux (taille TP)	Blessure (DD 11)	1d2 For	1d2 For	90 po	15
Venin de scorpion monstrueux (taille P)	Blessure (DD 11)	1d3 For	1d3 For	100 po	15
Venin de scorpion monstrueux (taille M)	Blessure (DD 15)	1d4 For	1d4 For	175 po	18
Venin de scorpion monstrueux (taille G)	Blessure (DD 18)	1d6 For	1d6 For	200 po	20
Venin de scorpion monstrueux (taille TG)	Blessure (DD 26)	1d8 For	1d8 For	1 200 po	25
Venin de scorpion monstrueux (taille Gig)	Blessure (DD 36)	2d6 For	2d6 For	3 000 po	32
Venin de scorpion monstrueux (taille C)	Blessure (DD 54)	2d8 For	2d8 For	9 000 po	35
Venin d'araignée monstrueuse (taille TP)	Blessure (DD 11)	1d2 For	1d2 For	90 po	15
Venin d'araignée monstrueuse (taille P)	Blessure (DD 11)	1d3 For	1d3 For	100 po	15
Venin d'araignée monstrueuse (taille M)	Blessure (DD 13)	1d4 For	1d4 For	150 po	18
Venin d'araignée monstrueuse (taille G)	Blessure (DD 16)	1d6 For	1d6 For	175 po	18
Venin d'araignée monstrueuse (taille TG)	Blessure (DD 22)	1d8 For	1d8 For	1 000 po	20
Venin d'araignée monstrueuse (taille Gig)	Blessure (DD 31)	2d6 For	2d6 For	2 500 po	26
Venin d'araignée monstrueuse (taille C)	Blessure (DD 35)	2d8 For	2d8 For	3 000 po	28
Venin de bébilith	Blessure (DD 20)	1d6 Con	2d6 Con	900 po	20
Œil du diable	Blessure (DD 21)[1]	1 point de RM[3]	1d3 points de RM[3]	1 000 po	22
Poison fatal	Blessure (DD 20)[2]	1d6 Con	1d6 Con	2 000 po	25
Décharge visuelle	Blessure (DD 22)	Cécité	Cécité	500 po	23
Bile de balor	Contact (DD 25)	1d6 For	1d6 For	1 000 po	25
Étoile abominable	Contact (DD 24)[2]	2d6 For	2d6 For	6 000 po	34
Jus de sassonne	Contact (DD 18)	1d4 Dex	1d4 Dex	500 po	22
Vapeurs de souffrances	Inhalation (DD 20)	1 à toutes les valeurs	1 à toutes les valeurs	1 200 po	21
Urthanyk	Inhalation (DD 19)	1d6 For	1d6 For	2 000 po	26
Brume de Nourne	Inhalation (DD 25)	1d8 Con	1d8 Con	7 000 po	35
Ishentav	Inhalation (DD 13)	1d6 For	1d6 For	500 po	25
Vapeurs d'ailes d'ange embrasées	Inhalation (DD 18)	1d6 Cha	2d6 Cha	2 800 po	27
Souffle de basilic	Inhalation (DD 17)[1]	1d6 Con	1d6 Con	2 500 po	35

[1] Affecte les Extérieurs immunisés contre le poison.

[2] Les dégâts sont des dégâts maléfiques.

[3] Les dégâts infligés à la RM disparaissent au même rythme qu'un affaiblissement temporaire de caractéristiques.

de poison » exprimée en pièces d'or créée dans la semaine. Quand la valeur en pièces d'or de chaque semaine dépasse le prix de vente du poison, une dose est fabriquée. Il est possible de concevoir plus d'une dose en une semaine, mais cela dépend du prix du poison et du résultat de votre jet. En cas d'échec, le personnage ne progresse pas dans la fabrication du poison, et s'il rate son jet avec une marge de 5 points ou plus, la moitié des matières premières est perdue ; il faudra donc les racheter dès la semaine suivante.

Utilisation de la compétence Alchimie. Les personnages disposant de la compétence Alchimie peuvent l'utiliser à la place de la compétence Artisanat (fabrication de poison). Cependant, dans ce cas, le personnage subira un malus de circonstances de –4 aux jets liés à la fabrication de poison.

Trouver du poison. Le prix du venin est bien inférieur à celui d'une dose de poison, car il faut tenir compte du processus de transformation. Il n'existe aucun marché pour les ingrédients bruts, l'utilisation de poisons étant le plus souvent interdite, ou tout du moins peu reconnue. Les personnages qui chassent les créatures pour leur venin éprouveront bien des difficultés à trouver des acheteurs intéressés par les cadavres de créatures venimeuses. S'ils trouvent un acheteur, les personnages percevront en règle générale 1/6e du coût d'une dose du poison sous sa forme finale.

NOUVEAUX POISONS

Les poisons indiqués sur la Table 3–6 s'ajoutent à ceux décrits dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*. Certains tirent leur origine des monstres venimeux du *Manuel des Monstres* ; les autres ont été créés par des fabricants de poisons maléfiques.

POISONS PSYCHIQUES

Les poisons psychiques constituent un type de malédiction précis qu'on lance sur une créature, un objet ou une zone, et qui est presque toujours le résultat d'un sort de *poison psychique*. Les poisons psychiques peuvent agrémenter certains pièges, tout comme un poison cutané peut protéger un coffre rempli d'objets de valeur. Un poison psychique est une toxine magique qui affecte les personnages lorsqu'ils jettent certains types de sorts sur une créature, un objet ou une zone.

Lorsqu'un lanceur de sorts jette un sort mental ou de divination sur un objet ou une zone affectée par un poison psychique, ou sur une créature située à l'intérieur d'une zone empoisonnée, il doit immédiatement effectuer un jet de Volonté (DD déterminé par le sort de *poison psychique*). En cas d'échec, le lanceur de sorts subit les effets du poison psychique (l'effet initial est indiqué sur la Table 3–7). Quel que soit le résultat du jet, le lanceur de sorts doit réussir un deuxième jet de sauvegarde 1 minute plus tard pour éviter de subir l'effet secondaire (comme pour un poison ordinaire).

Chaque poison psychique s'accompagne d'un niveau minimum. Tout personnage désirant créer un objet ou lancer le sort de *poison psychique* doit égaler ou dépasser ce niveau.

COMPOSANTES MATÉRIELLES

Certaines composantes spécifiques sont nécessaires à l'incantation de sorts maléfiques (cf. le Chapitre 6). Quand une composante précise n'apparaît pas sur la Table 3–8, cela signifie que son coût est négligeable et qu'elle fait partie de la sacoche à composantes d'un lanceur de sorts.

Pour un supplément de 10 po, il est possible de conserver les composantes matérielles par l'utilisation de la magie et donc de retarder les effets de la décomposition pour un délai de 24 heures.

Table 3–7 : poisons psychiques

Substance toxique	Cible	Effet initial	Effet secondaire	Niveau minimum
Darin-tasith	Créature	1d6 Int	1d6 Int	7
Karadrach	Créature	1d6 Sag	1d6 Sag	7
Estadrach	Créature	1d8 Sag	2d8 Sag	9
Stradda	Créature ou objet	1d6 Cha	1d6 Cha	8
Nishita	Objet	1d6 Int	1d6 Int	7
Vashita	Objet	1d6 Sag	1d6 Sag	7
Lanshita	Objet	2d6 Cha	2d6 Cha	11
Unlyn bleu	Zone	1d6 Int	1d6 Int	8
Unlyn rouge	Zone	1d6 Sag	1d6 Sag	8
Unlyn ambré	Zone	1d6 Cha	1d6 Cha	8
Unlyn pourpre	Zone	1d6 Int	2d6 Int	10
Unlyn noir	Zone	1d6 Int, 1d6 Sag, 1d6 Cha	1d6 Int, 1d6 Sag, 1d6 Cha	13

Table 3–8 : composantes matérielles maléfiques

Composante	Prix
Agonie (douleur distillée)	200 po
Âme larvaire	250 po
Calice spirituel	200 po
Cerveau d'humanoïde	4 pc
Cervelle de yugoloth	5 po
Chair de démon	5 po
Cœur d'humanoïde	1 pa
Cœur de démon	18 po
Cœur de diable	20 po
Cœur de dragon chromatique	6 pa
Cœur de dragon métallique	7 po
Doigt d'humanoïde	1 pc
Fiole de sang d'humanoïde	3 pc
Fluide cérébral de monstre	3 pa
Fourrure ou peau de lycanthrope	7 pa
Langue de créature douée de langage	3 pc
Main d'humanoïde	3 pc
Morceau de gelée ocre ou de vase grise	5 pa
Œil d'humanoïde	2 pc
Os d'humanoïde	1 pc
Plume de créature intelligente	20 po
Plume de vrock (une seule par fiélon)	1 po

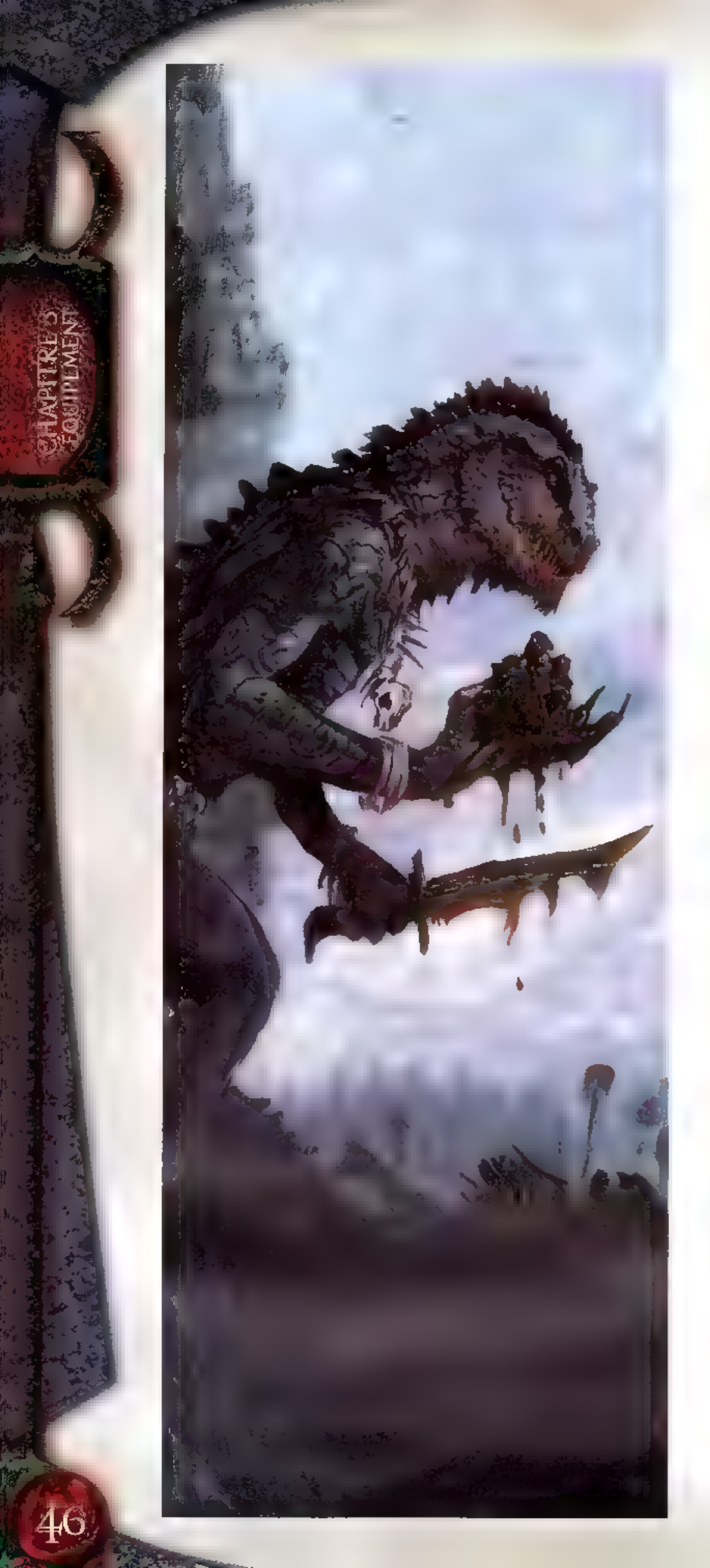
COMPOSANTES OPTIONNELLES

Certaines composantes maléfiques sont optionnelles ; elles ne sont pas mentionnées dans la liste des autres composantes d'un sort. Parfois, ces composantes augmentent la puissance d'un sort maléfique. Dans ce cas, la composante se consume, qu'elle ait servi ou non. Un lanceur de sorts ne peut utiliser qu'une composante optionnelle par sort maléfique. Par conséquent, utiliser deux cœurs d'humanoïdes, ou un cœur d'humanoïde plus un cerveau, n'augmentera en aucun manière les chances du lanceur de sorts.

À l'instar des composantes magiques, le lanceur de sorts doit toucher les composantes maléfiques et les arborer pour qu'elles jouent leur rôle. Ces composantes optionnelles ne peuvent s'appliquer qu'aux sorts relevant du registre du Mal.

Vous trouverez ci-dessous la description des composantes optionnelles mentionnées sur la Table 3–8.

Agonie (douleur distillée). La douleur distillée sous forme liquide (cf. *La puissance de la douleur* dans le Chapitre 2), produite par certains sorts ou objets, confère automatiquement un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts. Ce bonus ne s'applique qu'à un seul sort. Il n'est pas cumulable avec une utilisation précédente de



douleur distillée ou un autre bonus visant à augmenter le niveau de lanceur de sorts.

Âme larvaire. Le DD du jet de sauvegarde d'un sort auquel cette composante est appliquée augmente de +2. Les âmes larvaires ne se trouvent généralement que dans l'un des plans inférieurs (cf. le Chapitre 7).

Calice spirituel. Un sort intégrant cette composante bénéficie d'un bonus de malfaisance de +10 au jet de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie. Les calices spirituels sont généralement le fruit de sorts tels que *capture d'âme* ou *séquestration*.

Cerveau d'humanoïde. Un sort intégrant cette composante a 50 % de chances de voir sa portée multipliée par 2. Le cerveau doit être intact et frais (ou bien conservé).

Cervelle de Yugoloth. Un sort intégrant cette composante a 10 % de chances de n'autoriser aucun jet de sauvegarde contre ses effets. Il y a également 10 % de chances pour que le sort affecte son auteur ainsi que la cible ou la zone d'effet. Dans ce cas, le lanceur de sorts ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde. Les deux jets doivent être effectués indépendamment. Le cerveau doit être prélevé sur un yugoloth (ou sur un autre fiélon neutre mauvais) possédant au minimum 10 DV. Il doit ensuite être séché et réduit en poudre.

Cœur d'humanoïde. Un sort intégrant cette composante a 25 % de chances d'augmenter son niveau de lanceur de sorts de +2. Le cœur doit être intact et en bon état de conservation (sanguinolent).

Cœur de démon. Un sort intégrant cette composante a 25 % de chances d'augmenter ses dégâts de 10 %. Le cœur doit être prélevé sur un démon de 6 DV minimum, puis séché et durci de manière à ce qu'il prenne l'apparence d'une pierre.

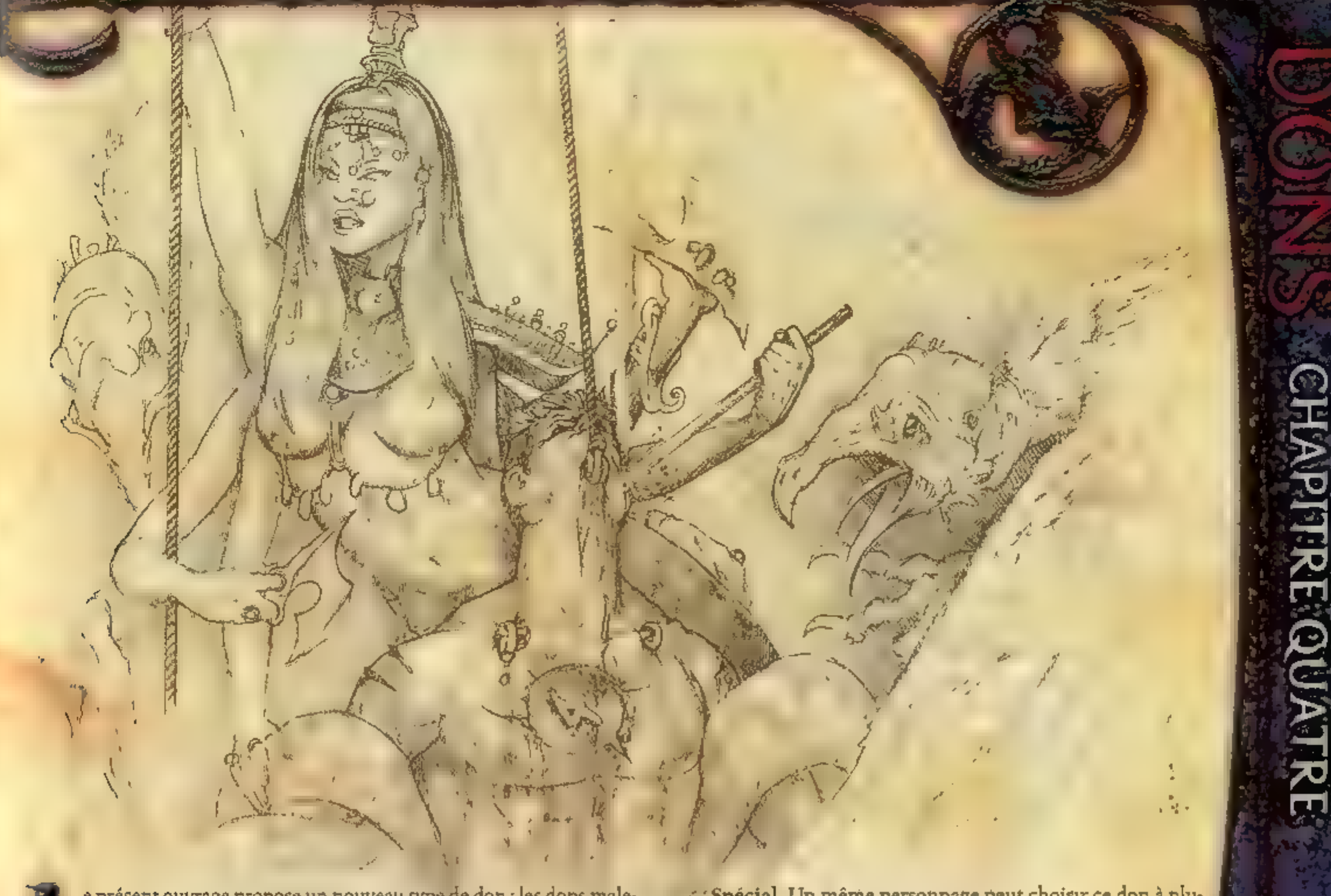
Cœur de diable. Un sort intégrant cette composante a 10 % de chances de rester préparé une fois lancé. Les personnages qui ne préparent pas leurs sorts ne bénéficient d'aucun avantage conféré par cette composante. Le cœur doit être prélevé sur un démon de 6 DV minimum, puis séché et durci de manière à ce qu'il prenne l'apparence d'une pierre.

Cœur de dragon chromatique. Si le sort auquel cette composante est appliquée inflige des dégâts, il y a 30 % de chances pour qu'il inflige +2d6 points de dégâts supplémentaires aux cibles d'alignement bon. Le cœur doit être prélevé sur un dragon de 15 DV minimum, puis séché et durci de manière à ce qu'il prenne l'apparence d'une gemme.

Cœur de dragon métallique. Un sort intégrant cette composante a 30 % de chances pour que le DD de son jet de sauvegarde augmente de +1. Le cœur doit être prélevé sur un dragon de 15 DV minimum, puis séché et durci de manière à ce qu'il prenne l'apparence d'une gemme.

Doigt d'humanoïde. Si le sort auquel cette composante est appliquée nécessite une attaque de contact (au corps à corps ou à distance), il y a 40 % de chances pour qu'il bénéficie d'un bonus de malfaisance de +1 au jet d'attaque. Le doigt doit être intact et en bon état de conservation (encore sanglant).

Œil d'enfant humanoïde. Un sort intégrant cette composante a 20 % de chances de multiplier sa durée par 2. L'œil doit être intact et frais (ou bien conservé).



Le présent ouvrage propose un nouveau type de don : les dons maléfiques. Seuls des personnages intelligents d'alignement mauvais peuvent avoir recours à ces dons. Les dons maléfiques sont accordés à des personnages à la demande d'un puissant intermédiaire du Mal : un dieu, un démon ou quelque entité de cet ordre. Pour ces raisons, les dons maléfiques sont des pouvoirs surnaturels, et non des pouvoirs extraordinaires. Certains MD peuvent également juger qu'un personnage qui cherche à obtenir un don maléfique doit au préalable accomplir un rituel spécifique ou conclure un marché avec une puissante créature du Mal. La créature tutélaire pourrait même (selon le choix du MD) se garder la possibilité de retirer le don si le personnage venait à la décevoir.

ATTAQUE NATURELLE MALÉFIQUE [MALÉFIQUE]

Le personnage peut charger ses attaques naturelles de la puissance du Mal.

Conditions. Attaque naturelle infligeant un minimum de 1d8 points de dégâts, bonus de base à l'attaque au moins égal à +5

Avantage. Chaque fois que le personnage assène des dégâts avec une attaque naturelle, il ajoute 1 point de dégâts maléfiques au total infligé.

COMBAT MALÉFIQUE [MALÉFIQUE]

Le personnage peut charger ses attaques armées de la puissance du Mal.

Conditions. Cha 15, Arme de prédilection avec l'arme choisie.

Avantage. Chaque fois que le personnage assène des dégâts avec un type d'arme défini, il ajoute 1 point de dégâts maléfiques au total infligé.

Spécial. Un même personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises, en sélectionnant une arme différente à chaque fois.

DIFFORMITÉ (MAINS GRIFFUES) [MALÉFIQUE]

À la suite d'automutilations délibérées, le personnage se retrouve avec des bras et des mains déformés se terminant par des griffes acérées.

Condition. Difformité provoquée.

Avantage. Le personnage acquiert la faculté d'infliger 1d6 points de dégâts par le biais d'une attaque de griffes à mains nues. Le personnage est considéré comme armé, même lorsqu'il ne l'est pas.

Spécial. Le personnage ne suscite pas la moindre attaque d'opportunité lorsqu'il attaque à mains nues et il contrôle le même espace que lorsqu'il est armé normalement.

DIFFORMITÉ (OBÈSE) [MALÉFIQUE]

À force de s'empiffrer en laissant libre cours à sa boulimie grandissante, le personnage est devenu obèse. Gras à l'extrême, il affiche dorénavant un poids équivalent au triple de celui de la norme de son espèce.

Condition. Difformité provoquée.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de difformité de +2 en Constitution et est victime d'un malus de –2 en Dextérité. De plus, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets d'Intimidation et de sauvegarde contre le poison.

Table 4-1 : dons

Dons d'ordre général	Conditions
Extension de pouvoir magique	—
Immunité contre le poison	
Magie du Mal renforcée	Alignement mauvais
Pouvoir magique corrompu	Alignement mauvais
Pouvoir magique rapide	—
Pouvoir magique renforcé	—
Pouvoir magique souillé	Alignement mauvais
Résistance à la magie renforcée	Alignement mauvais
Vrillemortel	—
Dons de métamagie	**Conditions**
Sort corrompu	Alignement mauvais
Sort souillé	Alignement mauvais
Dons maléfiques	**Conditions**
Attaque naturelle maléfique	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +5, attaque naturelle infligeant au moins 1d8 points de dégâts
Combat maléfique	Cha 15, Arme de prédilection
Difformité provoquée	—
Difformité (mains griffues)	Difformité provoquée
Difformité (yeux)	Difformité provoquée
Difformité (visage)	Difformité provoquée
Difformité (rachitique)	Difformité provoquée
Difformité (obèse)	Difformité provoquée
Disciple des ténèbres	—
Empreinte du Mal	—
Nécrophile	Empreinte du Mal
Ki maléfique	Cha 15, Science du combat à mains nues
Maîtrise sacrificielle	Sag 15
Serviteur démoniaque	—
Sombreverbe	Bonus de base aux jets de Vol au moins égal à +5, Int 15, Cha 15
Verminophile	Cha 15

Spécial. Un personnage possédant ce don ne peut prétendre au don Difformité (rachitique).

DIFFORMITÉ (RACHITIQUE) [MALÉFIQUE]

Par le biais d'un jeûne délibéré et de certains agissements macabres, le personnage est devenu horriblement décharné. Il présente une apparence squelettique et son poids ne représente plus que la moitié de celui de la norme de son espèce.

Condition. Difformité provoquée.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de difformité de +2 en Dextérité et est victime d'un malus de difformité de –2 en Constitution. De plus, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets d'Évasion et d'Intimidation

Spécial. Un personnage possédant ce don ne peut prétendre au don Difformité (obèse).

DIFFORMITÉ (VISAGE) [MALÉFIQUE]

En raison d'une automutilation délibérée, le personnage a acquis un visage hideux.

Condition. Difformité provoquée.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets d'Intimidation et d'un bonus de difformité de +2 aux jets de Diplomatie lorsqu'il a affaire à des créatures maléfiques d'un type différent du sien.

DIFFORMITÉ (YEUX) [MALÉFIQUE]

Le personnage a creusé un trou dans son front pour tenter de s'ajouter un troisième œil, ou il a balafré l'un de ses yeux par des moyens surnaturels.

Condition. Difformité provoquée.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un pouvoir surnaturel de *détection de l'invisibilité* utilisable 1 minute par jour.

Spécial. Le personnage est victime d'un malus de difformité de 2 aux jets de Détection et de Fouille.

DIFFORMITÉ PROVOQUÉE [MALÉFIQUE]

Par la scarification, l'automutilation et l'abandon de soi aux forces ténébreuses, le personnage provoque volontairement la dégradation de son propre corps.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de difformité de +2 aux jets d'Intimidation.

DISCIPLE DES TÉNÈBRES [MALÉFIQUE]

Le personnage jure cérémonieusement fidélité à un archidiable. En récompense de cette loyauté, il acquiert un semblant de puissance

Avantage. Une fois par jour, lors de l'exécution d'un acte maléfique, le personnage peut faire appel à l'influence de son tuteur diabolique pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un unique jet de dés.

Spécial. Une fois qu'un personnage a choisi ce don, il ne peut plus le reprendre. En d'autres termes, il ne peut être le disciple de plus d'un diable. Le don Serviteur démoniaque lui est également proscrit dans ce cas.

EMPREINTE DU MAL [MALÉFIQUE]

Le personnage porte à tout jamais une marque physique qui l'identifie comme le serviteur d'une puissance maléfique plus importante que lui ou comme un malfaiteur qui ne cherche nullement à masquer aux yeux des autres qu'il ne cherche que la mort, la destruction et la misère d'autrui. La perversité du symbole ne présente pas la moindre ambiguïté, affichant un tel indicible degré de dépravation que tous ceux qui l'aperçoivent perdent tous leurs doutes quant au niveau et à l'éternité de l'emprise des puissances ténébreuses sur le porteur.

Avantage. Les créatures maléfiques reconnaissent automatiquement le symbole empreint sur le personnage comme la marque de sa complète immoralité ou de son assujettissement à une puissante divinité tutélaire, bien que l'identité de cette dernière ne soit pas révélée. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de Diplomatie et d'Intimidation face à des créatures d'alignement mauvais.

EXTENSION DE POUVOIR MAGIQUE [GÉNÉRAL]

La créature peut user de ses pouvoirs magiques avec plus d'efficacité.

Avantage. Toutes les effets numériques et aléatoires d'un pouvoir magique à effet étendu sont augmentés de moitié. Ainsi, selon sa nature, le pouvoir infligera des dégâts supplémentaires, soignera plus de points de vie ou affectera plus de cibles. Dans tous les cas, cette augmentation est de 50 %. Par exemple, le *projectile magique* à effet étendu d'une tormante inflige une fois et demie plus de dégâts (lancez 1d4+1 et multipliez le résultat par 1,5 pour chaque projectile). Les jets de sauvegarde et les jets opposés (tels que ceux qui sont effectués lorsqu'un personnage lance une *dissipation de la magie*) ne sont pas altérés. De la même manière, les pouvoirs magiques ne comportant pas de variable numérique ne sont pas affectés.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être étendu deux fois par jour, mais le don ne permet pas d'utiliser ces pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si une tormante décide d'appliquer ce don à son pouvoir de *projectile magique*, elle peut lancer ce pouvoir sous forme étendue jusqu'à deux fois par jour. Après cela, elle pourra continuer à s'en servir normalement (étant donné qu'elle bénéficie d'un recours illimité à

projectile magique) ou pratiquer l'extension d'effet sur un autre de ses pouvoirs magiques, tel que *sommeil*.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques deux fois de plus par jour.

IMMUNITÉ CONTRE LE POISON [GÉNÉRAL]

À la suite d'une exposition prolongée à un poison ou à une substance toxique, le personnage y est désormais immunisé.

Avantage. Le personnage est immunisé contre un poison défini (choisi par le MD ou le joueur), qu'il s'agisse d'un poison à enduire sur une lame, du venin d'une créature donnée ou de toute autre substance toxique. Le personnage bénéficie également d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les autres poisons.

Spécial. Un même personnage peut prendre ce don à plusieurs reprises, en choisissant un poison différent à chaque fois. Le bonus de +1 contre les autres poisons n'est pas cumulatif, car chaque immunité contre un poison différent a essentiellement la même influence sur la physiologie générale.

KI MALÉFIQUE [MALÉFIQUE]

Le personnage peut charger ses attaques à mains nues de la puissance du Mal.

Conditions. Cha 15, Science du combat à mains nues.

Avantage. Chaque fois que le personnage assène des dégâts lors d'une attaque à main nues, il ajoute 1 point de dégâts maléfiques au total infligé.

MAGIE DU MAL RENFORCÉE [GÉNÉRAL]

Suite à un pacte conclu avec une puissance maléfique, les sorts du Mal du personnage sont plus puissants que la normale.

Condition. Alignement mauvais.

Avantage. Ajoute +2 au DD des jets de sauvegarde des sorts du Mal du personnage.

MAÎTRISE SACRIFICIELLE [MALÉFIQUE]

Le personnage est habile lorsqu'il s'agit d'offrir des sacrifices de créatures vivantes à des fiélons ou des dieux du Mal.

Condition. Sag 15.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de malfaisance de +4 aux jets de Connaissances (religion) effectués dans le cadre d'un sacrifice.

Normal. Sans ce don, un personnage qui procède à un sacrifice effectue un jet de Connaissances (religion) normal selon les ajustements donnés dans le Chapitre 2.

NÉCROPHILE [MALÉFIQUE]

À force de s'adonner à des actes sexuels d'une grande perversité avec des morts-vivants, le personnage a acquis des pouvoirs terrifiants.

Condition. Empreinte du Mal.

Avantage. Les morts-vivants dénués d'intelligence considèrent le personnage comme une créature morte-vivante. En ressemblant de plus en plus à un véritable mort-vivant, le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les maladies.

POUVOIR MAGIQUE CORROMPU [GÉNÉRAL]

Les pouvoirs magiques de la créature peuvent être chargés de la puissance du Mal. Un sombre pacte est à l'origine de l'énergie maudite qui accompagne la créature.

Condition. Alignement mauvais.

Avantage. Ce don adjoint le registre du Mal à un pouvoir magique. De plus, si le pouvoir inflige des dégâts, la moitié (arrondie à l'entier inférieur) sont des dégâts impies. Par exemple, si la *boule de feu* corrompue d'un diantrefosse inflige un total de 35 points de dégâts, 18 points sont des dégâts de feu et 17 points sont des dégâts impies. Ainsi, les créatures non maléfiques qui sont immunisées contre le feu reçoivent tout de même 17 points de dégâts impies.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être corrompu trois fois par jour, mais le don ne permet d'utiliser les pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un diantrefosse décide de corrompre son pouvoir de *boule de feu*, il peut produire une *boule de feu* corrompue jusqu'à trois fois par jour. Après cela, il pourra utiliser ce pouvoir normalement (étant donné qu'il peut utiliser la *boule de feu* à volonté) ou corrompre un autre de ses pouvoirs magiques, tel que *nuée de météores*.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques trois fois de plus par jour.

POUVOIR MAGIQUE RAPIDE [GÉNÉRAL]

La créature peut recourir à ses pouvoirs magiques en un clin d'œil.

Avantage. L'utilisation d'un pouvoir magique rapide ne requiert qu'une action libre qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité. La créature peut effectuer une autre action, y compris le recours à un autre pouvoir magique, dans le round où elle a utilisé un pouvoir magique rapide. Par contre, elle ne peut se servir que d'un pouvoir magique rapide par round. Par ailleurs, un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le temps d'incantation est supérieur à 1 round entier ne peut bénéficier d'une version rapide.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature ne peut être utilisé sous forme rapide qu'une fois par jour, et le don ne permet pas de se servir d'un pouvoir plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un démon choisit de recourir à son pouvoir de *ténèbres* en version rapide, il ne pourra le faire qu'une fois pour la journée, même s'il peut continuer à utiliser ce pouvoir sous sa forme normale (étant donné qu'il peut lancer *ténèbres* à volonté) et également produire un autre de ses pouvoirs magiques en format rapide, tel que *profanation*.

Normal. En général, l'utilisation d'un pouvoir magique requiert une action simple et suscite une attaque d'opportunité, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, la créature bénéficie d'une application quotidienne supplémentaire du don pour chacun de ses pouvoirs magiques.

POUVOIR MAGIQUE RENFORCÉ [GÉNÉRAL]

Les pouvoirs magiques de la créature peuvent s'avérer plus pénétrants que la normale.

Avantage. Le degré de difficulté (DD) du jet de sauvegarde d'un pouvoir magique renforcé est augmenté de +2. Chaque pouvoir magique de la créature peut être ainsi amélioré trois fois par jour, mais le don ne permet pas d'utiliser un pouvoir plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un succube décide d'utiliser le don pour son pouvoir de *suggestion*, il pourra recourir à une *suggestion* renforcée jusqu'à trois fois durant cette journée. Après cela, il pourra de nouveau utiliser ce pouvoir normalement (étant donné qu'il peut lancer *suggestion* à volonté) ou renforcer un autre de ses pouvoirs magiques, comme par exemple *charme-monstre*.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques trois fois de plus par jour.

POUVOIR MAGIQUE SOUILLÉ [GÉNÉRAL]

Les pouvoirs magiques de la créature sont particulièrement imprégnés du Mal.

Condition. Alignement mauvais.

Avantage. Ce don adjoint le registre du Mal à un pouvoir magique. De plus, si le pouvoir inflige des dégâts, la moitié (arrondie à l'entier inférieur) sont des dégâts maléfiques. Par exemple, si l'*éclair* souillé d'un cornugon inflige un total de 35 points de dégâts, 18 points sont des dégâts d'électricité et 17 points sont des dégâts maléfiques. Les créatures qui sont immunisées contre l'électricité ne reçoivent aucun dégât d'un *éclair* souillé.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature peut être souillé deux fois par jour, mais le don ne permet pas d'utiliser les pouvoirs plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un cornugon décide de souiller son pouvoir d'*éclair*, il peut lancer un *éclair* souillé jusqu'à deux fois par jour. Après cela, il ne pourra utiliser ce pouvoir normalement qu'une fois (étant donné qu'il peut lancer *éclair* trois fois par jour) ou souiller un autre de ses pouvoirs magiques, tel que *boule de feu*.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques deux fois de plus par jour.

RÉSISTANCE À LA MAGIE RENFORCÉE [GÉNÉRAL]

En concluant un pacte avec une puissance du Mal, le personnage se rend encore plus résistant à la magie

Condition. Alignement mauvais.

Avantage. Si le personnage bénéficie au préalable d'une résistance à la magie innée, il ajoute un bonus de malfaisance de +2 à sa valeur de résistance à la magie.

SERVITEUR DÉMONIAQUE [MALÉFIQUE]

Le personnage jure cérémonieusement fidélité à un prince démon. En récompense de cette loyauté, il acquiert un semblant de puissance

Avantage. Une fois par jour, lors de l'exécution d'un acte maléfique, le personnage peut faire appel à l'influence de son tuteur démoniaque pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un unique jet de dés.

Spécial. Une fois qu'un personnage a choisi ce don, il ne peut plus le reprendre. En d'autres termes, il ne peut être le serviteur de plus d'un démon. Le don Disciple des ténèbres lui est également proscrit dans ce cas.

SOMBREVERBE [MALÉFIQUE]

Le personnage acquiert les bases de la langue la plus maléfique qui soit.

Conditions. Bonus de base aux jets de Volonté au moins égal à +5, Int 15, Cha 15.

Avantage. Le personnage peut recourir au Sombreverbe pour provoquer la haine et l'effroi, pour l'assister dans l'incantation de sorts du Mal et la création d'objets magiques maléfiques ou pour affaiblir des objets physiques (cf. *Sombreverbe* dans le Chapitre 2).

Normal. Tenter de prononcer le moindre mot de Sombreverbe est systématiquement suivi d'une mort rapide pour un orateur qui ne connaît pas les rouages de la noire puissance de cette langue. Fort heureusement, il n'est pas possible d'obliger quelqu'un à pratiquer le Sombreverbe, car la prononciation et l'articulation en sont extrêmement ardues.

Spécial. Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux jets de sauvegarde lorsqu'une personne utilise le Sombreverbe à son encontre.

SORT CORROMPU [MÉTAMAGIE]

Suite à un pacte passé avec une puissance maléfique, le personnage peut transformer l'un de ses sorts en une manifestation du Mal

Condition. Alignement mauvais.

Avantage. Ce don adjoint le registre du Mal à un sort. De plus, si le sort inflige des dégâts, la moitié d'entre eux sont impies. Par exemple, une *boule de feu* corrompue lancée par un magicien de niveau 6 inflige 6d6 points de dégâts : 3d6 points de dégâts de feu et 3d6 points de dégâts impies, ce qui fait que les créatures immunisées contre le feu sont susceptibles de recevoir 3d6 points de dégâts. Le sort corrompu nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial. Un personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises, et l'applique, le cas échéant, à un sort différent à chaque fois

SORT SOUILLÉ [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut transformer l'un de ses sorts en sort du Mal, et les blessures provoquées par le sort se révèlent particulièrement pernicieuses.

Condition. Alignement mauvais.

Avantage. Ce don adjoint le registre du Mal à un sort. De plus, si le sort inflige des dégâts, la moitié d'entre eux sont maléfiques. Par exemple, un *éclair* souillé lancé par un magicien de niveau 8 inflige 8d6 points de dégâts : 4d6 points de dégâts d'électricité et 4d6 points de dégâts maléfiques d'électricité (mais les créatures qui sont immunisées contre l'électricité ne subissent aucun dégât). Un sort souillé nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial. Un personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises, et l'applique, le cas échéant, à un sort différent à chaque fois.

VERMINOPHILE [MALÉFIQUE]

Les créatures de type vermine considèrent le personnage avec plus d'égards qu'elles ne le feraient normalement.

Condition. Cha 15.

Avantage. Si une créature de type vermine est sur le point d'attaquer le personnage, ce dernier a le droit d'effectuer un jet de Charisme (DD 20). En cas de réussite, cette créature renonce à l'agresser pendant les 24 prochaines heures.

VRILLEMORTEL [GÉNÉRAL]

La créature peut rendre ses pouvoirs magiques particulièrement meurtriers à l'encontre des mortels.

Avantage. L'appellation Vrillemortel correspond à un pouvoir magique qui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires s'il est utilisé contre des créatures vivantes autres que des Extérieurs, mais qui, à l'inverse, n'impose que la moitié des dégâts de base (arrondie à l'entier inférieur) aux Extérieurs, morts-vivants et créatures artificielles. Par exemple, si un *cône de froid* vrillemortel provenant d'un gélugon inflige normalement 45 points de dégâts, il en fait en réalité subir 45 + 2d6 points à un humanoïde et seulement 22 à une tormante. Quel que soit leur type, les créatures qui sont immunisées contre le froid ne subissent pas le moindre dégât si elles sont exposées à un *cône de froid* vrillemortel.

Vrillemortel peut s'appliquer cinq fois par jour à chacun des pouvoirs magiques d'une créature, bien que le don ne permette pas d'utiliser un pouvoir plus souvent qu'il n'est prévu dans les conditions normales. Ainsi, si un gélugon choisit d'appliquer Vrillemortel à son *cône de froid*, il pourra y recourir sous cette forme jusqu'à cinq fois pour la journée. Après cela, il pourra utiliser normalement ce pouvoir (étant donné que son utilisation de *cône de froid* est illimitée).

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, la créature peut l'appliquer à chacun de ses pouvoirs magiques cinq fois de plus par jour.



Bien qu'elles soient qualifiées de classes de prestige, nombre des classes qui suivent s'adressent aux personnages en quête de pouvoir, pas de véritable prestige. Par exemple, si vous interprétez un serviteur de Juiblex, votre personnage ne jouit certainement pas des faveurs de la société. Par contre, il réalisera vraisemblablement de noirs rituels sous le palais local. Généralement, les cultes diaboliques et démoniaques répugnent les gens (quand ils ne sont pas carrément interdits par la loi). Du coup, les serviteurs et disciples décrits ci-dessous œuvrent incognito. Ils empruntent souvent les atours d'une autre classe pour dissimuler leur véritable nature. Un serviteur d'Orcus arborera le symbole religieux d'une autre divinité, alors qu'un disciple de Méphistophélès portera un bâton et sera accompagné d'un rat qu'il qualifiera de « familier »

Au sein des sociétés maléfiques, les choses n'en vont évidemment pas de même. Si les fidèles d'un prince démon ou d'un archidiable détiennent une position d'autorité et d'influence dans une région précise, les serviteurs et disciples décrits dans ce chapitre sont libres d'y agir à leur guise. Les sociétés maléfiques constituent de véritables havres pour les personnages d'alignement mauvais, car il ne leur est pas nécessaire de faire tout un cirque pour dissimuler leur identité. Si le culte d'Asmodée règne sur une ville, ses disciples en sont les dirigeants (ou détiennent une grande influence sur les dirigeants).

Les serviteurs et disciples de haut niveau jouent un rôle important dans les campagnes qui mettent l'accent sur des princes démons et/ou des archidiables. Ils occupent alors une position d'intermédiaires entre les simples sbires et le maître Les personnages de bas niveau combattront sectaires et autres pions dans les plans des archifiélons. De leur côté, des personnages de haut niveau survivront certainement à un combat mené contre un archifiélon en personne. Aux niveaux intermédiaires les personnages lutteront contre des serviteurs et disciples de niveau moyen ou élevé. Ces derniers seront parfaitement compétents et seront certainement les lieutenants des archifiélons qu'ils servent.

Les autres classes de prestige de ce chapitre ne sont pas liées aux princes démons et aux archidiables. Les démonologues et les diabolistes se consacrent aux études et aux pactes (avec les démons et les diables respectivement) plutôt que de s'associer à un prince démon ou à un archidiable précis. Les mages délétères tirent leurs pouvoirs des immondices, des maladies et de la pourriture en général, alors que les seigneurs des vermines s'insinuent dans les bonnes grâces des insectes et autres petits animaux nuisibles. Les buveurs de sang sont des vampires affichant de sinistres desseins, alors que les buveurs d'âmes dérobent l'énergie vitale de leurs victimes. Les chasseurs de mortels sont des démons qui revêtent la peau de leurs victimes. Les soldats des ténèbres usent de magie noire pour améliorer leurs prouesses martiales. Enfin, les prêtres déicides dérobent leurs sorts aux dieux en personne.

BUVEUR D'ÂMES

Fléau de toutes les créatures vivantes, le buveur d'âmes est un être monstrueux qui se nourrit de l'es-

sence même de la vie. Corrompu et maléfique au possible (même pour des monstres comme les tyrannœils, lamies et flagelleurs mentaux), le buveur d'âmes est craint par toutes les créatures vivantes. On le confond souvent avec des vampires et autres morts-vivants, mais il est bien vivant, ce qui rend ses actes plus odieux encore.

Les créatures maléfiques comme les tyrannœils, lamies et autres flagelleurs mentaux font de parfaits buveurs d'âmes, tout comme les destrakhans, yuan-tis, trolls, harpies et méduses. Parfois, des géants et dragons empruntent également cette voie. On a déjà même entendu parler de créatures bonnes, comme des lammasus et des licornes, se tournant vers le Mal pour devenir des buveurs d'âmes.

Les buveurs d'âmes travaillent toujours seuls, mais ils disposent parfois de serviteurs.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir buveur d'âmes, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Type. Humanoïde vivant (humanoïde monstrueux inclus).

Alignement. Mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétence. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (mystères).

Dons. Arme de prédilection (griffes ou autre arme naturelle), Vigilance.

Spécial. Les buveurs d'âmes sont habituellement créés contre leur gré. Parfois, les émissaires d'un dieu mauvais ou d'un puissant fiélon abordent un monstre à deux doigts de la mort. En échange de la vie, la créature doit alors se nourrir d'âmes. Plus rarement, une créature souhaitant se nourrir d'âmes entreprend un rituel profane interdit qui lui permet d'entreprendre une carrière de buveur d'âmes.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du buveur d'âmes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag) Profession (au choix) (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de buveur d'âmes :

Armes et armures. Le buveur d'âmes n'est formé ni au maniement des armes et des boucliers, ni au port de l'armure.

Absorption d'énergie (Sur). Le buveur d'âmes gagne le pouvoir d'absorber l'énergie des créatures, leur conférant ainsi des niveaux négatifs. Dès le niveau 1, le contact d'un buveur d'âmes confère 1 niveau négatif à la cible. Au niveau 7, ce même contact confère 2 niveaux négatifs.

Force d'âme (Sur). Quand un buveur d'âmes de niveau 2 use de son pouvoir d'absorption d'énergie, il bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Force pendant 24 heures.

Souffle d'âme (Sur). Quand un buveur d'âmes de niveau 3 use de son pouvoir d'absorption d'énergie, il est capable de projeter un rayon d'énergie de 30 mètres de long infligeant à une cible 1d6 points de dégâts par niveau de classe. La victime a le droit d'effectuer un jet de Réflexes pour éviter les dégâts (DD égal à 10 + niveau de classe du buveur d'âmes + son bonus de Cha). Ce pouvoir surnaturel est utilisable 1 fois par jour, et uniquement pendant une journée où le buveur d'âmes a déjà absorbé des niveaux.

Altération d'âme (Sur). Quand un buveur d'âmes de niveau 4 use de son pouvoir d'absorption d'énergie, il bénéficie d'un bonus d'altération de +2 aux jets de sauvegarde, de compétence et de caractéristique pendant 24 heures. Celui-ci est cumulable avec tout bonus d'altération découlant des valeurs de caractéristique qui s'appliquent à ce genre de jets.

Endurance d'âme (Sur). Quand un buveur d'âmes de niveau 5 use de son pouvoir d'absorption d'énergie, il bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Constitution pendant 24 heures.

Table 5–1 : buveur d'âmes

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+2	Absorption d'énergie (1)
2	+2	+3	+2	+3	Force d'âme
3	+3	+3	+3	+3	Souffle d'âme
4	+4	+4	+4	+4	Altération d'âme
5	+5	+4	+4	+4	Endurance d'âme
6	+6	+5	+5	+5	Splendeur d'âme
7	+7	+5	+5	+5	Absorption d'énergie (2)
8	+8	+6	+6	+6	Agilité d'âme
9	+9	+6	+6	+6	Esclave d'âme
10	+10	+7	+7	+7	Puissance d'âme

Splendeur d'âme (Sur). Quand un buveur d'âmes de niveau 6 absorbe toute l'énergie d'une créature, il peut adopter la forme, l'apparence et les pouvoirs de la victime pendant 24 heures (sur le même principe que le sort de *métamorphose*).

Agilité d'âme (Sur). Quand un buveur d'âmes de niveau 8 use de son pouvoir d'absorption d'énergie, il bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Dextérité pendant 24 heures.

Esclave d'âme (Sur). Quand un buveur d'âmes de niveau 9 absorbe toute l'énergie d'une créature, cette dernière devient un nécrophage aux ordres du personnage.

Puissance d'âme (Sur). Quand un buveur d'âmes vient d'absorber de l'énergie, le DD de ses pouvoirs magiques et surnaturels augmente d'un bonus de malfaisance de +2 pendant 24 heures. En outre, tous les pouvoirs magiques et surnaturels qu'il possède peuvent être utilisés deux fois plus souvent qu'habituellement durant cette même période. Par exemple, si un buveur d'âmes aboleth absorbe de l'énergie, il peut utiliser son pouvoir d'asservissement 6 fois par jour plutôt que 3 fois par jour.

BUVEUR DE SANG

Chez les morts-vivants, les vampires comptent parmi les plus redoutables créatures de la nuit. Cependant, même les créatures frappées de vampirisme respectent et craignent certaines élites. Parmi ces groupuscules clandestins, on trouve les buveurs de sang.

Les buveurs de sang sont des vampires de longue date qui ont eu tout le temps d'affûter leurs pouvoirs maléfiques. Ils s'attachent avant tout à leur faculté innée de se nourrir des vivants. Les vampires issus des classes de magicien, d'ensorceleur et de prêtre font de parfaits buveurs de sang, car leur caractéristique principale constitue à transformer l'énergie et le sang de leurs victimes en puissance magique.

À l'instar de la plupart des vampires, les buveurs de sang disposent généralement de tout un éventail de gardiens charmés, de rejetons vampiriques et d'autres serviteurs. Ils conservent souvent un petit nombre d'êtres vivants sur lesquels se nourrir et vont jusqu'à qualifier leurs prisonniers de « bestiaux ».

Dés de vie. d12.

CONDITIONS

Pour devenir buveur de sang, il faut satisfaire aux conditions suivantes

Alignement. Mauvais.

Compétences. Degré de 6 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 6 en Connaissances (mystères).

Spécial. Doit être un vampire

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du buveur de sang (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Profession (au choix) (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de buveur de sang :

Armes et armures. Le buveur de sang n'est formé ni aux maniements des armes et des boucliers, ni au port de l'armure.

Vitalité (Ext). Le buveur de sang emmagasine l'énergie vitale qu'il dérobe dans une réserve qualifiée de « vitalité ». Ce moyen de stockage lui permet de trouver la puissance requise pour utiliser ses pouvoirs. Le buveur de sang gagne des points de vitalité en conférant des niveaux négatifs et en infligeant des diminutions permanentes de Constitution. Chaque niveau négatif infligé par le pouvoir d'absorption d'énergie du vampire lui confère 2 points de vitalité. Chaque point de Constitution absorbé lui confère 1 point de vitalité. La réserve de vitalité du personnage peut renfermer jusqu'à 3 points par niveau de buveur de sang. Enfin, les points acquis alors que la réserve est pleine sont perdus.

Un buveur de sang tombant à 0 point de vitalité doit réussir un jet de Volonté (DD 20) sans quoi il devient temporairement fou, attaquant alors toute créature vivante située dans son champ de vision jusqu'à ce que sa réserve de vitalité recouvre au moins 1 point par niveau de classe. En cas de réussite, le buveur de sang n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre cette folie temporaire durant la semaine qui suit, même s'il l'a passée avec une réserve de vitalité égale à 0 point

Invigoration (Ext). Le buveur de sang peut utiliser 1 point de vitalité pour bénéficier de 1d6 points de vie temporaires. Il les conserve pendant 24 heures, et bien qu'ils ne soient pas cumulables avec d'autres sources de points de vie temporaires, ils sont cumulables avec d'autres points découlant du pouvoir d'invigoration. Ainsi, le buveur de sang a le droit d'utiliser plusieurs points de vitalité pour gagner davantage de points de vie temporaires. Dans le cadre de ce pouvoir, le buveur de sang ne saurait utiliser plus de points de vitalité par jour qu'il n'a de niveaux de classe.

Renforcement magique (étendu) (Ext). Quand un buveur de sang de niveau 2 ou plus lance un sort, il peut utiliser 4 points de vitalité pour étendre un sort comme s'il exploitait le don Extension d'effet. L'emplacement et le niveau du sort ne changent pas.

Renforcement magique (intensifié) (Ext). Quand un buveur de sang de niveau 3 ou plus lance un sort, il peut utiliser un certain nombre de points de vitalité pour intensifier un sort comme s'il exploitait le don Augmentation d'intensité. Pour chaque tranche de 2 points de vitalité utilisés, le niveau effectif du sort bénéficie d'un bonus de +1 en ce qui concerne le DD et les autres effets. Par

TABLE 5–2 : BUVEUR DE SANG

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Vitalité, invigoration
2	+1	+3	+2	+3	Renforcement magique (étendu)
3	+2	+3	+3	+3	Renforcement magique (intensifié), renforcement d'attaque spécial (étendu)
4	+3	+4	+4	+4	Renforcement d'attaque spécial (intensifié)
5	+3	+4	+4	+4	Serviteur sanglant, renforcement défensif
6	+4	+5	+5	+5	Renforcement magique (quintessence)
7	+5	+5	+5	+5	Absorption de sang suprême, renforcement d'attaque spécial (quintessence)
8	+6	+6	+6	+6	Renforcement magique (accéléré)
9	+6	+6	+6	+6	Invigoration suprême
10	+7	+7	+7	+7	Noces sanglantes

exemple, si le buveur de sang utilise 4 points de vitalité pour renforcer une *boule de feu*, on considère que c'est un sort de niveau 5 lorsqu'il s'agit de calculer le DD du jet de Réflexes. En outre, cette *boule de feu* renforcée saura pénétrer un *globe mineur d'invulnérabilité*, ce que ne peut pas faire une *boule de feu* de niveau 3. L'emplacement et le niveau du sort ne changent pas.

Renforcement d'attaque spécial (étendu) (Ext). Un buveur de sang de niveau 4 peut utiliser 4 points de vitalité pour étendre une attaque spéciale, multipliant ainsi ses variables et effets numériques par 1,5. L'attaque spéciale n'est étendue que dans le cadre d'une seule utilisation. Par exemple, un buveur de sang qui étend son pouvoir d'absorption de sang infligera une diminution permanente de 1d3 points de Constitution x 1,5. Le buveur de sang peut également user de ce pouvoir pour convoquer davantage de monstres via son pouvoir de créatures des ténèbres acquis en qualité de vampire. Certains buveurs de sang disposent d'autres pouvoirs spéciaux qu'ils peuvent utiliser conjointement avec ce pouvoir. Par exemple, un vampire guenaude marine peut se servir de ce pouvoir pour étendre son aspect terrifiant.

Serviteur sanglant (Ext). En utilisant 10 points de vitalité, un buveur de sang de niveau 5 est capable d'appeler un allié d'outreplan (mauvais uniquement), comme s'il s'agissait du sort du même nom. L'allié sert automatiquement le buveur de sang pendant 24 heures.

Renforcement défensif (Ext). Au niveau 5, le buveur de sang peut utiliser 8 points de vitalité pour bénéficier de +2 à son bonus d'armure naturelle et à sa résistance au renvoi des morts-vivants, de +10 à sa résistance au froid et à sa résistance à l'électricité, et pour augmenter sa réduction des dégâts à (20/+2). L'effet dure pendant 24 heures.

Renforcement magique (quintessence) (Ext). Quand un buveur de sang de niveau 6 ou plus lance des sorts, il peut utiliser 6 points de vitalité pour en tirer la quintessence, comme s'il usait du don Quintessence des sorts. L'emplacement et le niveau du sort ne changent pas.

Absorption de sang suprême (Ext). Au niveau 7, le pouvoir d'absorption de sang du personnage inflige désormais une diminution permanente de 1d6 points de Constitution.

Renforcement d'attaque spécial (quintessence) (Ext). Un buveur de sang de niveau 7 peut utiliser 6 points de vitalité pour tirer la quintessence des variables et effets numériques d'une attaque spéciale. On ne tire la quintessence de cette attaque spéciale que dans le cadre d'une seule et unique utilisation. Par exemple, un buveur de sang qui tire la quintessence de son pouvoir d'absorption de sang infligera une diminution permanente de 6 points de Constitution. Le buveur de sang peut également user de ce pouvoir pour convoquer le nombre maximum de monstres via son pouvoir de créatures des ténèbres acquis en qualité de vampire. Certains buveurs de sang disposent d'autres pouvoirs spéciaux qu'ils peuvent utiliser conjointement avec ce pouvoir.

Renforcement magique (accéléré) (Ext). Quand un buveur de sang de niveau 8 ou plus lance des sorts, il peut utiliser 8 points de vitalité pour les accélérer, comme s'il usait du don Incantation rapide. L'emplacement et le niveau du sort ne changent pas.

Invigoration suprême (Ext). Quand un buveur de sang de niveau 9 use de son pouvoir d'invigoration, il bénéficie d'un bonus d'altération de +1 en Force par point de vitalité utilisé. Ainsi, si le buveur de sang utilise 10 points de vitalité dans le cadre du pouvoir d'invigoration, il bénéficie de 10d6 points de vie temporaires et d'un bonus d'altération de +10 en Force. Par contre, si le buveur de sang utilise 5 points de vitalité lors d'un round et 5 de plus au suivant, il bénéficie de 10d6 points de vie temporaires, mais d'un bonus d'altération de +5 seulement en Force. Le bonus de Force dure pendant 24 heures.

Noces sanglantes (Ext). Lorsqu'un buveur de sang de niveau 10 dérobe du sang à sa victime, il peut entrer dans un état qualifié de noces de sang au début de son tour de jeu suivant. Pour ce faire, il lui faut entreprendre une action libre. Ensuite, il reste dans cet état pendant 10 rounds. Il bénéficie alors d'un bonus de malfaisance de +4 en Force, sa réduction des dégâts passe à (25/+3) et sa guérison accélérée grimpe à 10 points par round. De plus, il ne tient plus compte de ses faiblesses à l'égard de l'ail, des miroirs, des symboles sacrés et de l'eau courante. Enfin, on oublie sa vulnérabilité à la lumière du soleil.

Néanmoins, lors des noces sanglantes, le buveur de sang est incapable de fuir un adversaire vivant et doit s'en prendre à lui physiquement tous les rounds. Un buveur de sang affecté par un sort de *rapidité* peut utiliser son action partielle supplémentaire pour lancer un sort du moment qu'il effectue également une attaque de corps à corps pendant ce round. Les noces de sang s'achèvent lorsque le personnage le souhaite, lorsque 10 rounds se sont écoulés, ou lorsqu'il n'est plus possible d'atteindre un ennemi vivant au moyen d'une attaque, d'un mouvement ou d'une charge. Une fois les noces de sang terminées, le buveur de sang doit regagner son cercueil dans les 2 heures sans quoi il est détruit, comme s'il tombait à 0 point de vie. Il doit alors rester dans son cercueil aussi longtemps qu'ont duré les noces, plus le temps nécessaire pour le regagner.

CHASSEUR DE MORTELS

Bien que les fiélons apprécient les âmes tentées par le Mal, ils se contentent parfois de tuer les mortels. Ces derniers, qui constituent souvent un obstacle aux machinations de puissants fiélons, deviennent les cibles des chasseurs de mortels.

Les chasseurs de mortels sont des fiélons qui se spécialisent dans l'assassinat de mortels. Dans le cadre de cette classe de prestige, « mortel » est un terme qui se réfère à toute créature ne relevant pas de l'un des types suivants : Extérieur, mort-vivant, créature artificielle ou fée. Pour affûter leurs talents de chasseurs, ces fiélons capturent des mortels et les entraînent dans leur royaume infernal, où ils sont libérés, traqués puis massacrés. Ce genre de personnage est non seulement capable de pourchasser et de tuer des mortels, mais il apprend également à utiliser leur peau pour se constituer des déguisements qui lui permettent de se fondre dans

UTILISATION DES CLASSES DE PRESTIGE

Chacune des classes de prestige décrites dans ce chapitre s'adressent aux PNJ afin qu'ils empoisonnent l'existence des PJ. Toutes correspondent à de véritables monstres affichant quelque macabre dessein, de sombres machinations ou de sinistres intrigues. Bien que le Chapitre 1 traite de la création de tels PNJ et en offre un certain nombre d'exemples, rien ne vous empêche de considérer ces classes de prestige comme des générateurs de scélérats.

Par exemple, dans votre campagne, les soldats des ténèbres peuvent parfaitement constituer une organisation militaire menée par un paladin déchu cherchant l'anéantissement de son ancienne Église. Peut-être le serviteur de Graz'zt de votre campagne est-il un sectaire qui compte utiliser des sorts de *charme* et la compétence Discrétion pour enlever six enfants – un pour chacun des doigts de son noir seigneur. Lors de la prochaine nouvelle lune, les enfants seront tous sacrifiés.

la société des mortels, trompant alors certains individus pour les attirer dans leur piège.

Quand un chasseur de mortels dispose d'une classe de personnage, il s'agit souvent d'un rôdeur ou d'un guerrier. Les chasseurs de mortels travaillent généralement seuls, mais ils disposent parfois de fiélons mineurs en qualité de troupes de choc ou d'assistants pour dresser leurs embûches et autres pièges. Parfois, ils s'entourent de limiers – hurleurs, bêtes éclipsantes, molosses sataniques et autres créatures semblables.

Dés de vie. d10

CONDITIONS

Pour devenir chasseur de mortels, il faut satisfaire aux conditions suivantes

Type. Extérieur.

Alignement. Mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 3 en Déplacement silencieux, Langue (commun), degré de maîtrise de 5 en Sens de la nature.

Dons. Pistage, Vigilance, Vrillemortel.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du chasseur de mortels (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag) et Sens de la nature (Sag). Pour plus de détails sur toutes ces compétences, reportez-vous au Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chasseur de mortels :

Armes et armures. Le chasseur de mortels n'est formé ni aux maniements des armes et des boucliers, ni au port de l'armure.

Sorts. Le chasseur de mortels gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts profanes. Pour lancer un sort, il doit disposer d'une valeur de Charisme égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un chasseur de mortels doté d'une valeur de Charisme de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus du chasseur de mortels dépendent de son Charisme. Le DD visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Charisme. Lorsque la Table 5–3 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 1er niveau au niveau 1, le chasseur de mortels ne bénéficie que des sorts en bonus. La liste de sorts propre à cette classe de prestige figure plus bas. Le chasseur de mortels a accès à tous les sorts de cette liste et n'a pas besoin de les préparer. Il les lance comme un ensorceleur.

Traque mortelle (Ext). Grâce à ses études et aux techniques de combat qu'il apprend, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 contre les mortels aux jets d'attaque, de dégâts, de Bluff, de Détection, de Perception auditive et de Sens de la nature. Le bonus aux dégâts s'applique aussi aux armes de jet lorsque la cible est située dans un rayon de 9 mètres (le chasseur de mortels ne saurait viser avec précision au-delà de cette portée). Par contre, le bonus aux dégâts n'est pas applicable face aux créatures immunisées contre les coups critiques. Aux niveaux 3, 6 et 9, le bonus augmente de +1. Il est parfaitement cumulable avec le bonus d'ennemi juré de la classe de rôdeur.

Peau mortelle (Sur). En greffant magiquement des bouts de chair mortelle à son corps, le personnage gagne au niveau 1 le pouvoir de se transformer (cf. le sort *métamorphose*) en humanoïde. Au niveau 5, le personnage peut prendre n'importe quelle forme mortelle, à l'exception de celle d'un dragon. Au niveau 8, il peut adopter n'importe quelle forme mortelle. Si la chair utilisée est celle de l'individu singé, la durée est permanente. Si la chair est celle d'un individu du même type que la forme empruntée, la durée s'élève à 1 heure. Si la chair n'est pas du type de la forme adoptée, la durée n'est que de 10 minutes. Dans tous les cas, le chasseur de mortels peut mettre fin au pouvoir au prix d'une action simple. Pour le reste, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort de *métamorphose* et le chasseur de mortels peut y faire appel 1 fois par jour.

Détection des mortels (Sur). Au niveau 2, le personnage peut user de détection des mortels à volonté. Ce pouvoir reproduit les effets du sort *détection des morts-vivants* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15, si ce n'est qu'il permet de détecter les mortels.

Pouvoir magique renforcé. Au niveau 2, le chasseur de mortels gagne ce don en qualité de don supplémentaire.

Châtiment des mortels (Sur). Une fois par jour, un chasseur de mortels de niveau 4 ou plus peut tenter de châtier un mortel en lui portant une attaque de corps à corps normale. Il ajoute alors son bonus de Sagesse (le cas échéant) à son jet d'attaque et inflige 2 points de dégâts supplémentaires par niveau de classe. Par exemple, un chasseur de mortels de niveau 8 armé d'une épée longue infligera 1d8+16 points de dégâts, plus 3 points de dégâts pour son pouvoir de traque mortelle, plus tout bonus découlant d'une valeur de Force élevée et de quelque effet magique. Si le personnage châtie accidentellement une créature qui n'est pas mortelle, le châtiment n'a aucun effet, mais il n'est pas possible de le réutiliser dans la journée.

Rejet de la magie mortelle (Sur). Un chasseur de mortels de niveau 5 applique son bonus de Sagesse (le cas échéant) aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques utilisés par les mortels. Les jets de Volonté bénéficient donc deux fois du bonus normal de Sagesse.

TABLE 5–3 : CHASSEUR DE MORTELS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour 1er	2e	3e	4e
1	+1	+0	+2	+0	Traque mortelle (+1), peau mortelle (humanoïde au choix)	0	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Détection des mortels, pouvoir magique renforcé	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Traque mortelle (+2)	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Châtiment de mortels	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Rejet de la magie mortelle, peau mortelle (non-dragon au choix)	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+2	Traque mortelle (+3)	1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+2	Griffes du fiélon suprême	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2	Cri vrillemortel	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+3	Traque mortelle (+4)	2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Exécution mortelle, peau mortelle (au choix)	2	2	2	1

Griffes du fiélon suprême (Ext). Au niveau 7, les dégâts infligés par les attaques naturelles du chasseur de mortels augmentent d'un cran. Reportez-vous à la table proposée dans la partie *Augmentation de taille* du *Manuel des Monstres* afin de déterminer l'augmentation précise. Par exemple, une morsure infligeant normalement 1d6+2 points de dégâts infligera désormais 1d8+2 points de dégâts.

Cri vrillemortel (Sur). Un chasseur de mortels de niveau 8 peut, 1 fois par jour, pousser un cri qui étourdit pendant 1 round tous les mortels situés dans un rayon de 15 mètres qui échouent un jet de Vigueur (DD égal à 10 + bonus de Charisme + niveau de classe).

Exécution mortelle (Sur). Un chasseur de mortels de niveau 10 peut tenter de tuer un mortel d'un simple contact, 1 fois par jour. Si le personnage porte une attaque de contact au corps à corps, le mortel doit réussir un jet de Vigueur (DD égal à 10 + niveau de classe + modificateur de Cha du chasseur de mortels) ou périr sur-le-champ.

Sorts de chasseur de mortels

Les chasseurs de mortels choisissent leurs sorts parmi la liste qui suit :

1er niveau. *Charme-personne, détection du Bien, frayeur, protection contre le Bien, regard déstabilisant, sommeil.*

2e niveau. *Cercle magique contre le Bien, détection de l'invisibilité, détection de pensées, immobilisation de personne, membres chancelants, regard maléfique, toile d'araignée.*

3e niveau. *Antidétection, dévastation, écorcheur, lance maléfique, reflet inquisiteur, scrutation, suggestion.*

4e niveau. *Assassin imaginaire, dépravation, écho de résistance, horde de dretchs, localisation de créature, œil du mage.*

DÉMONOLOGUE

Le démonologue est un mortel qui consacre sa vie à l'étude des démons. Il a l'habitude de marchander avec eux, de les combattre et de les manipuler. Il bénéficie même de certains pouvoirs démoniaques grâce à ses études et à la dévotion qu'il voue aux fiélons des Abysses. Les démonologues sont toujours maléfiques, mais ils ne se voient pas forcément comme tels. En effet, nul ne saurait emprunter la voie de la corruption la plus totale et en sortir indemne.

La plupart des démonologues sont d'anciens magiciens ou ensorceleurs, mais les bardes intéressés par les connaissances maléfiques satisfont tout aussi fréquemment aux conditions de cette classe

Les démonologues se voient comme les chercheurs et gardiens de connaissances qu'autrui ne saurait manipuler. Du coup, ils s'enferment généralement dans de sombres bibliothèques. Ils tentent de négocier avec les démons sur un pied d'égalité – une entreprise des plus risquées – et s'intéressent rarement aux mortels. Lorsqu'ils en ressentent le besoin, ils sortent de leurs études et usent de leurs sombres pouvoirs. Ensuite, ils s'en retournent à leurs grimoires et cercles de convocation. Les PJ seront peut-être amenés à affronter un démonologue qui est à la recherche de connaissances rares ou d'un objet magique qu'ils possèdent. À l'inverse, peut-être auront-ils besoin de l'aide d'un démonologue s'ils désirent combattre des démons et qu'il leur faut certains renseignements pour cela.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir démonologue, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Chaotique mauvais.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 8 en Connaissances (plans).

Dons. Empreinte du Mal, Magie du Mal renforcée, Maîtrise sacrificielle.

Spécial. Faculté de lancer au moins six sorts profanes de l'école d'Invocation, l'un d'eux devant être de 3e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du démonologue (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Contrefaçon (Int), Décryptage (Int), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de démonologue

Armes et armures. Le démonologue n'est formé ni aux maniements des armes et des boucliers, ni au port de l'armure.

Sorts. Dès le niveau 1, le démonologue gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts profanes. Pour lancer un sort, il doit disposer d'une valeur de Charisme égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un démonologue doté d'une valeur de Charisme de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus du démonologue dépendent de son Charisme. Le DD visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Charisme. La liste de sorts propre à cette classe de prestige figure plus bas. Le démonologue a accès à tous les sorts de cette liste et n'a pas besoin de les préparer. Il les lance comme un ensorceleur.

***Charme-démon* (Mag).** Un démonologue de niveau 1 peut tenter de charmer un Extérieur chaotique mauvais, comme précisé dans la description du sort *charme-personne*, 1 fois par jour. Le démon n'a pas le droit de recourir à sa résistance à la magie, mais il peut effectuer un jet de sauvegarde normal (DD égal à 11 + modificateur de Charisme du démonologue).

TABLE 5–4 : DÉMONOLOGUE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour 1er	2e	3e	4e
1	+0	+0	+0	+2	*Charme-démon*	1	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Quasit familier	1	1	—	—
3	+1	+1	+1	+3	Maîtrise de convocation (+2)	2	1	1	
4	+2	+1	+1	+4	Résistance	2	2	1	1
5	+2	+1	+1	+4	Immunité contre le poison	3	2	2	1
6	+3	+2	+2	+5	Maîtrise de convocation (+3)	3	3	2	2
7	+3	+2	+2	+5	*Immobilisation de démon*	3	3	3	2
8	+4	+2	+2	+6	Télépathie	4	3	3	3
9	+4	+3	+3	+6	Maîtrise de convocation (+4)	4	4	3	3
10	+5	+3	+3	+7	*Domination de démon*	4	4	4	3

Quasit familier (Ext). Un démonologue de niveau 2 bénéficie d'un quasit en qualité de familier, qu'il le veuille ou non. S'il dispose déjà d'un familier, le quasit dévore celui-ci et prend sa place, mais le personnage n'est victime d'aucune perte de points d'expérience. Le quasit est considéré comme un familier normal, exploitant le niveau de classe du démonologue en guise de niveau de maître (cf. l'encadré *Les familiers* dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*).

Maîtrise de convocation (Sur). Lorsqu'un démonologue de niveau 3 ou plus lance une *convocation de monstres*, on considère qu'il s'agit d'un sort de deux niveaux de plus pour ce qui est de la convocation de créatures chaotiques mauvaises. Par exemple, un démonologue se reporte à la liste de la *convocation de monstres IV* quand il lance une *convocation de monstres II* dans le but d'appeler un Extérieur chaotique mauvais. Au niveau 6, le démonologue se reporte à la liste de convocation de trois niveaux supérieurs. Au niveau 9, il s'agit de la liste de quatre niveaux de plus.

Résistances (Sur). Un démonologue qui atteint le niveau 4 gagne une résistance à l'acide (10), une résistance au feu (10), une résistance au froid (10) et une résistance à l'électricité (20).

Immunité contre le poison (Ext). Un démonologue de niveau 5 est immunisé contre le poison.

Immobilisation de démon **(Mag).** Un démonologue de niveau 7 peut tenter d'immobiliser un Extérieur chaotique mauvais, comme précisé dans la description du sort *charme-personne*, 1 fois par jour. Le démon n'a pas le droit de recourir à sa résistance à la magie, mais il peut effectuer un jet de sauvegarde normal (DD égal à 12 + modificateur de Charisme du démonologue).

Télépathie (Sur). Un démonologue de niveau 8 peut communiquer via télépathie avec toute créature douée de langage et située dans un rayon de 30 mètres, comme un tanar'ri.

Domination de démon **(Mag).** Un démonologue de niveau 10 peut tenter de dominer un Extérieur chaotique mauvais, comme précisé dans la description du sort *domination*, 1 fois par jour. Le démon n'a pas le droit de recourir à sa résistance à la magie, mais il peut effectuer un jet de sauvegarde normal (DD égal à 15 + modificateur de Charisme du démonologue).

Sorts de démonologue

Les démonologues choisissent leurs sorts parmi la liste qui suit :

1er niveau. *Anathème, chair démoniaque, convocation de monstres I, imprécation, nuage de spores du vrock, protection contre le Bien, protection contre le Mal, regard déstabilisant.*

2e niveau. *Cercle magique contre le Bien, cercle magique contre le Mal, convocation de monstres II, cri étourdissant, danse destructrice, malédiction, protection contre les énergies destructives, savoir démoniaque.*

3e niveau. *Ailes démoniaques, ancre dimensionnelle, contrat, convocation corrompue, convocation de monstres III, force abyssale, horde dretchs, mot de terreur, perversion des convocations.*

4e niveau. *Appel de destrier noir, contrat intermédiaire, convocation de monstres IV, malédiction suprême, neutralisation de possédant, nuage de l'achaierai, renvoi, séquestration de possédant.*

DIABOLISTE

Le diaboliste pactise avec les forces infernales. Contrairement aux disciples d'Asmodée et des autres archidiables, le diaboliste ne sert pas un fiélon précis. Généralement, il s'agit d'un mortel qui emprunte la voie du côté obscur pour glaner davantage de puissance. Il ne sert pas les diables, il souhaite en devenir un.

Habituellement, les diabolistes sont des magiciens, mais les ensorceleurs, prêtres et bardes empruntent parfois cette voie. Souvent, ils vouent une haine toute particulière aux paladins et méprisent les créatures qui ne sont pas capables de lancer des sorts.

La plupart du temps, les diabolistes sont des solitaires, mais il leur arrive d'œuvrer sous forme de macabres cabales. Généralement, ils sont en quête de pouvoir politique et de puissance magique. Les diabolistes utilisent souvent leurs redoutables pouvoirs pour intimider et anéantir leurs ennemis. Grâce à leur pouvoir de diabolisme, ils sont particulièrement efficaces contre les adversaires d'alignement bon. Il n'est pas rare de voir un diaboliste œuvrer en compagnie de diables, mais celui-ci peut aussi bien s'entourer de morts-vivants, de mercenaires grassement payés ou de sectaires fanatiques.

Dés de vie. d4.

CONDITIONS

Pour devenir diaboliste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal mauvais.

Bonus de base aux jets de sauvegarde. Volonté +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 3 en Bluff, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 3 en Intimidation.

Dons. Empreinte du Mal, Sort corrompu.

Spécial. Faculté de lancer *flétrissement*.

Spécial. Le personnage doit offrir son âme – mais pas forcément sa loyauté – aux forces infernales en échange de pouvoir. Lorsqu'il meurt (définitivement), un puissant diable entre en possession de son âme. Celui-ci en use alors comme bon lui semble.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de diaboliste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des

sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Armes et armures. Le démonologue n'est formé ni aux maniements des armes et des boucliers, ni au port de l'armure.

Sorts. Au niveau 1, et à chaque niveau par la suite, le diaboliste bénéficie de nouveaux sorts quotidiens, comme s'il venait de gagner un niveau dans sa classe de lanceur de sorts. Par contre, il ne gagne aucun des avantages accompagnant normalement un niveau de ladite classe (plus grandes chances de contrôler ou d'intimider les morts-vivants, dons de métamagie ou de création d'objets, points de vie, etc.), à l'exception de son niveau de lanceur de sorts. Autrement dit, il ajoute ses niveaux de diaboliste à ceux de sa classe de lanceur de sorts pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour. Par exemple, si dame Mandragore, une ensorceleuse de niveau 9, gagne un niveau de diaboliste, elle gagne de nouveaux sorts comme si elle était désormais une ensorceleuse de niveau 10. Pour le reste, elle exploite la progression de la classe de diaboliste (bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde de base, etc.). Si elle gagne un nouveau niveau d'ensorceleuse, cela fera d'elle une ensorceleuse 10/diaboliste 1, et elle gagnera des sorts comme si elle était désormais une ensorceleuse de niveau 11.

Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir diaboliste, il doit choisir à quelle classe il ajoute le nouveau niveau.

Diabolisme (Ext). Le diaboliste peut décider de conférer davantage de puissance à l'un de ses sorts, 1 fois par jour plus une fois par tranche de 3 niveaux. Si le sort affecte une cible ou une zone d'effet (mais pas le diaboliste lui-même), il acquiert le registre du Mal et inflige +1d6 points de dégâts impies aux personnages bons affectés. Par exemple, une *boule de feu* lancée par un magicien 6/diaboliste 1 inflige 7d6 points de dégâts de feu et 1d6 points de dégâts impies. Un sort *d'immobilisation de personne* lancé par le même diaboliste immobilisera un humanoïde et lui infligera 1d6 points de dégâts impies s'il est d'alignement bon.

Au niveau 5, les dégâts impies passent à +2d6 points, puis à +3d6 points au niveau 10.

Diablotin familier (Ext). Un diaboliste de niveau 2 bénéficie d'un diablotin en qualité de familier, qu'il le veuille ou non. S'il dispose déjà d'un familier, le diablotin dévore celui-ci et prend sa place. Le diablotin est considéré comme un familier normal, exploitant le niveau de classe du diaboliste en guise de niveau de maître (cf. l'encadré *Les familiers* dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*).

Diabolisme maléfique (Ext). Un diaboliste de niveau 8 peut utiliser son pouvoir de diabolisme pour que la moitié des dégâts impies qu'il inflige deviennent des dégâts maléfiques (cf. le Chapitre 2). Par exemple, une *boule de feu* lancée par un magicien 6/diaboliste 8 inflige 10d6 points de dégâts de feu et 2d6 points de dégâts impies. S'il obtient un résultat de 7 pour les 2d6 points de dégâts impies, il peut (s'il le souhaite) convertir ces derniers en 3 points de dégâts maléfiques.

DISCIPLE D'ASMODÉE

« Impitoyable seigneur des Neuf Enfers, gardien de toutes les connaissances interdites et inconnues, maître de tout ce que ton regard embrasse, Asmodée, j'en appelle à toi. »

– Gilliard de Rosan

Le disciple d'Asmodée est un individu hautain et dominateur qui est assoiffé de pouvoir. Il ne laisse rien se mettre en travers de son chemin et se débarrasse impitoyablement de tous ses adversaires. Il use de ses pouvoirs et de son influence pour éventer de nouveaux secrets, qui lui confèrent alors davantage de puissance, lui permettent de manipuler autrui et de mettre en valeur sa plastique

Les lanceurs de sorts (profanes ou divins) font généralement les meilleurs disciples d'Asmodée.

Les disciples d'Asmodée font partie d'une vaste organisation secrète qui est représentée dans presque toutes les sociétés civilisées. Leur hiérarchie est des plus rigides, les membres les plus avides connaissant promotions et rétrogradations. Les disciples d'Asmodée cherchent tout bonnement à dominer le monde. Du reste, leur redoutable maître les récompense souvent en mettant à leur service des diables mineurs et autres morts-vivants.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir disciple d'Asmodée, il faut satisfaire aux conditions suivantes .

Alignement. Loyal mauvais ou neutre mauvais.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Bluff, degré de maîtrise de 5 en Diplomatie, degré de maîtrise de 4 en Psychologie.

Dons. Disciple des ténèbres, Empreinte du Mal, Prestige.

Spécial. Le culte d'Asmodée initie ses disciples en leur faisant participer à un horrible rite qui nécessite le sacrifice d'un être intelligent. La créature sacrifiée doit être issue d'une lignée royale ou disposer d'une très grande importance politique

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du disciple d'Asmodée (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix) (Int),

TABLE 5–5 : DIABOLISTE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour/sorts connus
1	+0	+0	+0	+2	Diabolisme (+1d6)	+1 niveau dans la classe précédente
2	+1	+0	+0	+3	Diablotin familier	+1 niveau dans la classe précédente
3	+1	+1	+1	+3		+1 niveau dans la classe précédente
4	+2	+1	+1	+4		+1 niveau dans la classe précédente
5	+2	+1	+1	+4	Diabolisme (+2d6)	+1 niveau dans la classe précédente
6	+3	+2	+2	+5		+1 niveau dans la classe précédente
7	+3	+2	+2	+5		+1 niveau dans la classe précédente
8	+4	+2	+2	+6	Diabolisme maléfique	+1 niveau dans la classe précédente
9	+4	+3	+3	+6		+1 niveau dans la classe précédente
10	+5	+3	+3	+7	Diabolisme (+3d6)	+1 niveau dans la classe précédente

Décryptage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de disciple d'Asmodée.

Armes et armures. Les disciples d'Asmodée ne sont pas formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et du bouclier, pas plus qu'ils ne le sont au port de l'armure.

Sorts. Au niveau 1, et tous les deux niveaux par la suite, le disciple d'Asmodée bénéficie de nouveaux sorts quotidiens, comme s'il venait de gagner un niveau dans sa classe de lanceur de sorts. Par contre, il ne gagne aucun des avantages accompagnant normalement un niveau de ladite classe (plus grandes chances de contrôler ou d'intimider les morts-vivants, dons de métamagie ou de création d'objets, points de vie, etc.), à l'exception de son niveau de lanceur de sorts. Autrement dit, il ajoute ces niveaux de disciple d'Asmodée à ceux de sa classe de lanceur de sorts pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour. Par exemple, si Ulthanc, un magicien de niveau 8, gagne un niveau de disciple d'Asmodée, il gagne de nouveaux sorts comme s'il était désormais un magicien de niveau 9. Pour le reste, il exploite la progression de la classe de disciple d'Asmodée (bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde de base, etc.). S'il gagne un nouveau niveau de magicien, cela fera de lui un magicien 9/disciple d'Asmodée 1, et il gagnera des sorts comme s'il était désormais un magicien de niveau 10.

Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir disciple d'Asmodée, il doit choisir à quelle classe il ajoute le nouveau niveau.

***Charme* (Mag).** Une fois par jour, le disciple d'Asmodée est capable de reproduire les effets d'un sort de *charme-personne* jeté comme par un personnage de son niveau de lanceur de sorts.

Secret éventé (Ext). Via duperie, perfidie et intimidation, le disciple d'Asmodée peut apprendre des secrets normalement inaccessibles. Au niveau 1, le disciple a le droit d'effectuer un jet de Renseignements, 1 fois par semaine, avec un bonus d'aptitude de +10. Pour chaque tranche de deux niveaux au-delà du niveau 1, le disciple d'Asmodée peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par semaine (deux fois au niveau 3, trois fois au niveau 5, etc.), jusqu'au niveau 9, où le disciple d'Asmodée est capable de s'en servir 1 fois par jour.

***Injonction* (Mag).** Une fois par jour, un disciple d'Asmodée de niveau 2 peut reproduire les effets d'un sort d'*injonction* jeté comme par un personnage de son niveau de lanceur de sorts.

***Convocation de chat d'enfer* (Mag).** Un disciple d'Asmodée de niveau 4 peut convoquer un chat d'enfer, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* lancé comme par un personnage de son niveau de lanceur de sorts. Un disciple d'Asmodée de niveau 9 gagne le pouvoir de convoquer 1d4 chats d'enfer, 1 fois par jour.

***Autorité maléfique* (Mag).** Une fois par jour, sur l'ordre d'un disciple d'Asmodée de niveau 6 ou plus, toutes les créatures d'alignement mauvais situées dans un rayon de 15 mètres, et qui disposent de moins de dés de vie que le personnage, doivent réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + niveau de classe du disciple + son bonus de Cha) sans quoi elles reconnaissent qu'il leur est supérieur. Les créatures affectées n'attaquent pas le disciple d'Asmodée et obéissent à ses ordres comme si elles étaient affectées par un sort de *suggestion de groupe*. Ce pouvoir mental affiche une durée de 24 heures.

***Convocation de diable majeur* (Mag).** Une fois par semaine, un disciple d'Asmodée de niveau 8 peut reproduire les effets d'un sort d'*allié suprême d'outreplan* pour convoquer un diable et tenter de conclure un marché avec lui.

***Injonction suprême* (Mag).** Une fois par jour, un disciple d'Asmodée de niveau 9 peut reproduire les effets d'un sort d'*injonction suprême* jeté comme par un personnage de son niveau de lanceur de sorts.

TABLE 5–6 : DISCIPLE D'ASMODÉE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour/sorts connus
1	+0	+0	+0	+2	*Charme*, secret éventé	+1 niveau dans la classe précédente
2	+1	+0	+0	+3	*Injonction*	—
3	+2	+1	+1	+3	Secret éventé (2 fois/semaine)	+1 niveau dans la classe précédente
4	+3	+1	+1	+4	*Convocation de chat d'enfer*	—
5	+3	+1	+1	+4	Secret éventé (3 fois/semaine)	+1 niveau dans la classe précédente
6	+4	+2	+2	+5	*Autorité maléfique*	—
7	+5	+2	+2	+5	Secret éventé (4 fois/semaine)	+1 niveau dans la classe précédente
8	+6	+2	+2	+6	*Convocation de diable majeur*	—
9	+6	+3	+3	+6	*Injonction suprême*, Secret éventé (1 fois/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
10	+7	+3	+3	+7	Force terrifiante	—

Force terrifiante (Ext) Puisant dans la puissance d'Asmodée en personne, le disciple bénéficie d'un bonus divin permanent de +2 à la CA, aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque.

DISCIPLE DE BELZÉBUTH

« Seigneur des Mouches ! Seigneur des Mouches ! Belzébuth le Malin ! Belzébuth le Noir ! Mon âme est tienne ! »

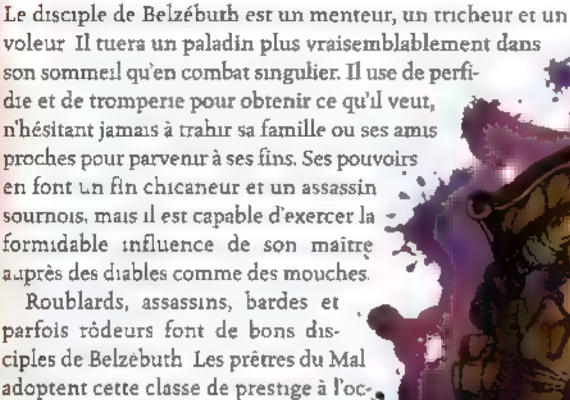
– Istakahn le Menteur

Le disciple de Belzébuth est un menteur, un tricheur et un voleur. Il tuera un paladin plus vraisemblablement dans son sommeil qu'en combat singulier. Il use de perfidie et de tromperie pour obtenir ce qu'il veut, n'hésitant jamais à trahir sa famille ou ses amis proches pour parvenir à ses fins. Ses pouvoirs en font un fin chicaneur et un assassin sournois, mais il est capable d'exercer la formidable influence de son maître auprès des diables comme des mouches.

Roublards, assassins, bardes et parfois rôdeurs font de bons disciples de Belzébuth. Les prêtres du Mal adoptent cette classe de prestige à l'occasion, du moins s'ils apprécient particulièrement Belzébuth.

Les disciples de Belzébuth disposent rarement d'alliés. Ils utilisent et manipulent leurs semblables, mais finissent toujours par les trahir.

Dés de vie. d6



CONDITIONS

Pour devenir disciple de Belzébuth, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Compétences. Degré de maîtrise de 10 en Bluff, degré de maîtrise de 4 en Diplomatie, degré de maîtrise de 4 en Renseignements.

Dons. Disciple des ténèbres.

Spécial. Le culte de Belzébuth initie ses disciples en leur faisant participer à un horrible rite qui nécessite le sacrifice d'un être intelligent. Le rituel doit se dérouler dans la demeure de la victime.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du disciple de Belzébuth (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (religion) (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Desamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Estimation (Sag), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For), Utilisation d'objets magiques (Int) et Vol à la tire (Dex). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de disciple de Belzébuth :

Armes et armures. Les disciples de Belzébuth sont formés au maniement des armes courantes et des armes de guerre, mais pas du bouclier. Ils sont également formés au port des armures légères.

Langue du diable (Ext). Le disciple de Belzébuth s'exprime avec éloquence et conviction, même lorsqu'il profère des mensonges osés, aussi bien en usant de ses charmes que de son ingéniosité. Lorsqu'il effectue un jet de Bluff, il ajoute ses modificateurs d'Intelligence et de Charisme pour déterminer le résultat du jet.

Attaque sournoise. Quand un disciple de Belzébuth de niveau 2 ou plus est capable de frapper un adversaire alors que celui-ci n'est pas en mesure de se défendre, il touche un organe vital et inflige des dégâts supplémentaires. À chaque fois que cet adversaire ne peut bénéficier de son bonus de Dextérité à la classe d'armure (qu'il en ait un ou pas), l'attaque du disciple délivre 1d6 points de dégâts supplémentaires. Ces dégâts augmentent de 1d6 points tous les 3 niveaux (+2d6 au

TABLE 5–7 : DISCIPLE DE BELZÉBUTH

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+2	Langue du diable
2	+1	+3	+0	+3	Attaque sournoise (+1d6)
3	+2	+3	+1	+3	*Suggestion*
4	+3	+4	+1	+4	*Convocation d'osyluth*
5	+3	+4	+1	+4	Attaque sournoise (+2d6)
6	+4	+5	+2	+5	*Fléau d'insectes*
7	+5	+5	+2	+5	*Nature séduisante*
8	+6	+6	+2	+6	Attaque sournoise (+3d6)
9	+7	+6	+3	+6	*Convocation de cornugon*
10	+8	+7	+3	+7	Roi des mensonges

niveau 5 et +3d6 au niveau 8). Si le disciple inflige un coup critique durant cette attaque sournoise, les dégâts en sus ne sont pas multipliés.

Précision et pénétration sont essentielles pour toucher un organe vital. Les attaques à distance n'entrent dans cette catégorie que si elles sont portées à 9 mètres ou moins.

Avec une matraque ou un coup à mains nues, le disciple de Belzebuth est capable de porter une attaque sournoise qui inflige des dégâts temporaires plutôt que des dégâts normaux. Par contre, il ne peut infliger des dégâts temporaires en utilisant une arme qui inflige des dégâts normaux, pas même avec le malus habituel de –4, car il doit faire un usage optimal de son arme pour réaliser l'attaque sournoise.

Le disciple de Belzébuth ne peut exécuter d'attaque sournoise que sur des créatures vivantes possédant une anatomie discernable ; les morts-vivants, les créatures artificielles, les vases, les plantes et les créatures intangibles ne disposent pas d'organes vitaux qu'il est possible de frapper. De plus, les créatures qui sont immunisées contre les coups critiques n'y sont pas davantage sujettes. Le disciple de Belzébuth doit être en mesure de voir sa cible suffisamment bien pour localiser un organe vital. Il ne peut porter d'attaque sournoise si la créature bénéficie d'un camouflage, ou s'il frappe les membres d'un adversaire dont les organes vitaux ne sont pas dans sa ligne de mire.

Si le disciple de Belzébuth bénéficie d'un bonus d'attaque sournoise issu de quelque autre source (comme des niveaux de roublard), les bonus aux dégâts sont cumulatifs.

Suggestion **(Mag).** Une fois par jour, un disciple de Belzébuth de niveau 3 peut reproduire les effets d'un sort de *suggestion*. Le DD visant à résister aux prières du disciple est égal à 10 + le niveau de classe du disciple + son bonus de Cha.

Convocation d'osyluth **(Mag).** Au niveau 4, le disciple de Belzébuth peut convoquer un osyluth, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* lancé comme par un ensorceleur de niveau 15.

Fléau d'insectes **(Mag).** Une fois par jour, un disciple de Belzébuth de niveau 6 peut reproduire les effets d'un sort de *fléau d'insectes* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15. Les insectes convoqués sont toujours des mouches piquantes.

Nature séduisante **(Mag).** Tous les deux jours, un disciple de Belzébuth de niveau 7 peut reproduire les effets du sort *charme de groupe*. Le DD du jet de Volonté visant à y résister est égal à 10 + le niveau de classe du disciple + son bonus de Cha.

Convocation de cornugon **(Mag).** Un disciple de Belzébuth de niveau 9 peut convoquer un cornugon, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort jeté par un lanceur de sorts de niveau 15.

Roi des mensonges (Ext). Un disciple de Belzébuth de niveau 10 bénéficie d'un bonus inné de +4 en Charisme.

DISCIPLE DE DISPATER

« Enfermé dans une forteresse de fer située au sein d'une cité de fer qui elle-même s'élève depuis le puits de fer suppurant de Dis, le seigneur Dispater est le maître de tout ce qu'il contemple ! »

– Ustyhrin-ja

Le disciple de Dispater est un belliqueux général du Mal. C'est un tacticien qui laisse les autres se battre pour son compte. Quand il doit passer à l'attaque, il le fait selon ses conditions et sur le terrain de son choix. Les disciples de Dispater frisent la paranoïa et ne font donc confiance à personne. Ils disposent d'un pouvoir mystique sur le fer qui leur confère certains avantages au combat.

Guerriers, rôdeurs et roublards font de bons disciples de Dispater. Les prêtres affiliés à cet archidiable adoptent également cette classe de prestige. Il s'agit de soldats vigoureux qui infligent de terribles dégâts à l'aide de leur épée ou de leur hache de fer.

Les disciples de Dispater ont peu de véritables alliés, mais ils s'entourent fréquemment de mercenaires et autres sous-fifres. Tous possèdent une sorte de quartier général considérablement axé sur la défense. Les disciples de haut niveau règnent sur de grandes forteresses et de véritables armées.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir disciple de Dispater, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +6.

Dons. Attaque en puissance, Disciple des ténèbres, Expertise du combat.

Spécial. Le culte de Belzébuth initie ses disciples en leur faisant participer à un horrible rite qui nécessite le sacrifice d'un être intelligent sur un autel de fer. Le rituel doit se dérouler en présence d'une érinye, qui fait ensuite son rapport à Dispater.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du disciple de Dispater (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Table 5–8 : disciple de Dispater

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+2	Connaissance des mécanismes métalliques
2	+2	+3	+2	+3	Dégâts de fer
3	+3	+3	+3	+3	*Rouille*
4	+4	+4	+4	+4	Pouvoir de fer (+1)
5	+5	+4	+4	+4	*Convocation d'érinye*
6	+6	+5	+5	+5	Dégâts de fer suprêmes
7	+7	+5	+5	+5	*Peau de fer*
8	+8	+6	+6	+6	Pouvoir de fer (+2)
9	+9	+6	+6	+6	—
10	+10	+7	+7	+7	*Corps de fer*

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de disciple de Dispater :

Armes et armures. Les disciples de Dispater sont formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et du bouclier. Ils sont également formés au port de l'armure.

Connaissance des mécanismes métalliques (Ext). Le disciple de Dispater est capable de trouver les pièges principalement constitués de métal, comme le fait un roublard. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Désamorçage/sabotage contre les mécanismes principalement constitués de métal.

Dégâts de fer (Sur). Une fois par jour par point de bonus de Constitution, un disciple de Dispater de niveau 2 peut bénéficier d'un bonus divin de +3 aux dégâts des attaques du round.

***Rouille* (Mag).** Une fois par jour, un disciple de Dispater de niveau 3 peut reproduire les effets du sort *rouille* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15.

Pouvoir de fer (Ext). Quand il manie une arme en fer ou en acier, un disciple de Dispater de niveau 4 bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. En outre, ses chances de porter un coup critique sont doublées, comme s'il utilisait une arme acérée. Au niveau 8, le bonus d'intuition passe à +2 et les chances de porter un coup critique sont triplées. Ce pouvoir n'est pas cumulable avec la propriété spéciale d'une arme acérée, mais il l'est avec le don Science du critique.

***Convocation d'érinye* (Mag).** Un disciple de Dispater de niveau 5 peut convoquer une érinye, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *convocation de monstres* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15. Un disciple de Dispater de niveau 9 peut convoquer 1d4 érinyes, 1 fois par jour.

Dégâts de fer suprêmes (Sur). Une fois par jour par point de bonus de Constitution, un disciple de Dispater de niveau 6 peut bénéficier d'un bonus divin de +6 aux dégâts des attaques du round. Ce bonus n'est pas cumulable avec celui du pouvoir de dégâts de fer. En effet, il s'agit de deux pouvoirs distincts. Ainsi, un disciple de Dispater doté d'un bonus de Constitution de +3 peut utiliser chacun de ces pouvoirs 3 fois par jour.

***Peau de fer* (Mag).** Une fois par jour, un disciple de Dispater de niveau 7 peut reproduire les effets du sort *peau de pierre* (sur lui-même uniquement) jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15.

***Corps de fer* (Mag).** Une fois par jour, un disciple de Dispater de niveau 10 peut reproduire les effets du sort *corps de fer* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 18.

DISCIPLE DE MAMMON

« Tout-puissant Mammon, seigneur de la luxure et roi de la convoitise, j'en appelle à ton pouvoir pour exaucer tous mes vœux. Je me prosterne devant toi et devant ton implacable puissance. Offre-moi ce que je désire le plus au monde. »

– Zbavra la Reine Sorcière

Le disciple de Mammon prend ce qu'il veut comme il veut. Il n'hésite pas à trahir ses amis et ses alliés pour progresser. Il n'hésite pas davantage à se mettre en fâcheuse posture quand cela peut lui permettre d'obtenir ce qu'il souhaite. Le disciple de Mammon ne sait pas ce que sont l'honneur, la honte et les scrupules. Leurs pouvoirs leur permettent non seulement de mentir, de tricher et de voler, mais également d'éviter le danger aux dépens d'autrui.

Les roublards et bardes d'alignement mauvais entreprennent parfois une carrière de disciple de Mammon, particulièrement quand ils préfèrent le vol au meurtre.

Les disciples de Mammon opèrent généralement seuls. Bien qu'ils puissent rejoindre une guilde ou s'entourer d'alliés, ils ont tendance à trahir leurs compagnons si rapidement qu'ils glanent souvent une bien piètre réputation. C'est entre autres pour cela que les disciples de Mammon sont souvent en cavale, qu'ils ont une longueur d'avance sur ceux qu'ils ont trahis, trompés et volés. Les créatures gobelinoïdes se mettent parfois au service de Mammon, tout comme de rares dragons mauvais (qui s'intéressent généralement au monde extérieur et ne se contentent pas de patienter dans leur antre).

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir disciple de Mammon, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Crochetage, degré de maîtrise de 6 en Estimation, degré de maîtrise de 4 en Vol à la tire.

Dons. Disciple des ténèbres.

Spécial. Avant de pouvoir servir son nouveau maître, le personnage doit subir un rituel sexuel aussi humiliant que dégoûtant et trahir son meilleur ami à des fins maléfiques.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du disciple de Mammon (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (au choix) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Perception auditive (Sag), Profession (au choix) (Sag) et Vol à la tire (Dex). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de disciple de Mammon :

TABLE 5–9 : DISCIPLE DE MAMMON

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+2	Mensonge
2	+2	+3	+0	+3	*Triche*
3	+3	+3	+1	+3	Larcin, *extraction*
4	+3	+4	+1	+4	Diversion d'attaque
5	+4	+4	+1	+4	*Convocation d'osyluth*
6	+5	+5	+2	+5	Action de désarmement
7	+6	+5	+2	+5	Valeur augmentée
8	+6	+6	+2	+6	Diversion de sort
9	+7	+6	+3	+6	*Antidétection*
10	+8	+7	+3	+7	*Convocation de gélugon*

Armes et armures. Les disciples de Mammon sont formés au maniement des armes courantes et des armes de guerre, mais pas du bouclier. Ils ne sont pas formés au port de l'armure.

Mensonge (Sur). Le disciple de Mammon bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux jets de Bluff et d'une résistance à la magie de 11 + son niveau de disciple contre les sorts dévoilant les mensonges, comme *zone de vérité* et *détection du mensonge*, même lorsque la résistance à la magie n'est pas autorisée (cf. *détection du mensonge*)

Triche **(Mag).** Une fois par jour et par niveau de classe, le disciple de Mammon peut reproduire les effets du sort de *triche* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15.

Larcin (Ext). Un disciple de Mammon de niveau 3 bénéficie d un bonus d'aptitude de +4 aux jets de Crochetage et de Vol à la tire.

Extraction **(Mag).** Un disciple de Mammon de niveau 3 peut apporter à lui un objet non tenu de 2,5 kg maximum, comme s'il usait de *télékinésie*. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'une *télékinésie* jetée comme par un lanceur de sorts de niveau 15

Diversion d'attaque (Ext). Trois fois par jour, un disciple de Mammon de niveau 4 peut manipuler le cours des événements de manière à ce que l'attaque de corps à corps qui lui était destinée soit dirigée contre un autre personnage située à portée d'allonge de l'assaillant. Cette nouvelle cible doit également être un adversaire de l'attaquant. Si aucun ennemi ne se trouve à portée, la manœuvre échoue.

Convocation d'osyluth **(Mag).** Au niveau 6, le disciple de Mammon peut convoquer un osyluth, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* lancé comme par un ensorceleur de niveau 15.

Action de désarmement (Ext). Un disciple de Mammon de niveau 6 bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux tentatives visant à désarmer un adversaire. Du reste, il ne suscite pas la moindre attaque d'opportunité quand il réalise une telle tentative à mains nues.

Valeur augmentée (Ext). Grâce à de subtiles et légères modifications, un disciple de Mammon de niveau 7 peut augmenter la valeur d'un objet non magique de prix, comme une gemme, une œuvre d art ou un élément d'équipement. Le disciple consacre 1 heure à ces modifications, puis effectue un jet d'Estimation, augmentant la valeur de l'objet de 1 % par point obtenu au jet. Un disciple de Mammon ne peut utiliser ce pouvoir sur un objet affichant une valeur évidente, comme une pièce de monnaie. Enfin, il ne peut pas l'utiliser deux fois sur un même objet.

Diversion de sort (Ext). Une fois par jour, un disciple de Mammon de niveau 8 peut manipuler le cours des événements de manière à ce que le sort d'un adversaire qui lui était destiné soit dirigé contre une autre créature. La nouvelle cible soit se trouver à portée et également être un adversaire de l'attaquant. Si aucun ennemi ne se trouve à portée, la manœuvre échoue.

Antidétection **(Mag).** Un disciple de Mammon de niveau 9 peut reproduire un effet permanent d'*antidétection* lancée comme par un lanceur de sorts de niveau 18. Ce pouvoir ne saurait être dissipé, mais il est possible de le réprimer.

Convocation de gélugon **(Mag).** Un disciple de Mammon de niveau 10 peut convoquer un gélugon, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'une *convocation de monstres* jetée comme par un lanceur de sorts de niveau 18

DISCIPLE DE MÉPHISTOPHÉLÈS

« Méphistophélès, Seigneur du Feu et Duc du Soufre, j'en appelle à toute ta grâce embrasée. Suzerain légitime des Enfers, je te vous obéissance. Un jour, ton pouvoir obscur règnera en maître absolu. »

– Nhagruul, maître du feu

Le disciple de Méphistophélès a fait du feu son arme de prédilection. Il s'en sert donc pour terrasser tous ceux qui s'opposent à lui. Il s'attache à tout ce qui a un rapport avec le feu, comme il sied aux préoccupations de l'archidiable qu'il sert.

Prêtres, magiciens et ensorceleurs sont les disciples de Méphistophélès les plus fréquents, mais rien n'empêche les personnages issus des autres classes de manipuler les meurtrières flammes infernales.

Les disciples de Méphistophélès opèrent aussi bien seuls qu'en groupes. Ces derniers prennent généralement la forme de rassemblements d'intrigants maléfiques et de mégalomanes destructeurs. Bien que la compagnie des diables soit plaisante à leurs yeux, les disciples de Méphistophélès s'entourent fréquemment de molosses sataniques, de salamandres et d'autres créatures du Feu maléfiques. Les géants du feu tentent souvent d'emprunter la voie des disciples de Méphistophélès.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir disciple de Méphistophélès, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +6.

Dons. Disciple des ténèbres, Empreinte du Mal

Spécial. Le culte de Méphistophélès initie les nouveaux disciples en leur faisant subir un terrifiant rituel au cours duquel un être intelligent est immolé par un feu magique.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du disciple de Méphistophélès (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (religion) (Int), Deguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille

Table 5–10 : disciple de Méphistophélès

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+2	Poigne infernale, adepte du feu
2	+2	+3	+2	+3	Résistance au feu (10)
3	+3	+3	+3	+3	Souffle infernal
4	+4	+4	+4	+4	*Illumination*
5	+5	+4	+4	+4	*Convocation d'hamatula*
6	+6	+5	+5	+5	*Feu des enfers*, résistance au feu (20)
7	+7	+5	+5	+5	*Bouclier de feu*
8	+8	+6	+6	+6	*Tempête infernale*
9	+9	+6	+6	+6	—
10	+10	+7	+7	+7	Corps de flammes



(Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Perception auditive (Sag), Profession (religion) (Int), Saut (For) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de disciple de Méphistophélès :

Armes et armures. Les disciples de Méphistophélès sont formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et du bouclier. Ils sont également formés au port de l'armure.

Poigne infernale (Sur). Le disciple de Méphistophélès peut infliger 1d6 points de dégâts de feu en qualité d'attaque de contact, à volonté. Ces dégâts s'ajoutent à ceux infligés par toute autre attaque à mains nues.

Adepte du feu (Sur). Les disciples de Méphistophélès qui ont la faculté de lancer des sorts bénéficient d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts lorsqu'ils jettent des sorts affichant le registre du feu.

Résistance au feu (Sur). Au niveau 2, le disciple de Méphistophélès bénéficie d'une résistance au feu (10). Au niveau 6, il s'agit d'une résistance au feu (20).

Souffle infernal (Sur). Au niveau 3, le disciple de Méphistophélès peut libérer une gerbe de flammes du bout des doigts, à volonté. Celle-ci inflige 4d6 points de dégâts en qualité d'attaque de contact à distance. Sa portée s'élève à 9 mètres.

***Illumination* (Mag).** Une fois par jour et par niveau de classe, le disciple de Méphistophélès peut reproduire les effets d'un sort d'*illumination* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15.

***Convocation d'hamatula* (Mag).** Un disciple de Méphistophélès de niveau 5 est capable de convoquer un hamatula, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *convocation de monstres* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15. Un disciple de niveau 9 est capable de convoquer 1d4 hamatulas, 1 fois par jour.

***Feu des enfers* (Mag).** Trois fois par jour, un disciple de Méphistophélès de niveau 6 peut reproduire les effets d'un sort de *feu des enfers* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15.

***Bouclier de feu* (Mag).** Deux fois par jour, un disciple de Méphistophélès de niveau 7 peut reproduire les effets d'un sort de *bouclier de feu* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15.

***Tempête de feu des enfers* (Mag).** Deux fois par jour, un disciple de Méphistophélès de niveau 8 peut reproduire les effets d'un sort de *tempête de feu des enfers* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15.

Corps de flammes (Sur). Un disciple de Méphistophélès de niveau 10 est capable de se transformer en flammes pendant 10 minutes maximum, 1 fois par jour. Il bénéficie alors d'une immunité contre le feu et d'une réduction des dégâts (30/+1). En outre, toute créature qui le touche doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) ou prendre feu. Ces flammes brûlent pendant 1d4 rounds (cf. *Prendre feu* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Une créature embrasée a le droit d'entreprendre une action de mouvement pour éteindre les flammes.

Les créatures qui frappent le disciple de Méphistophélès à l'aide d'armes naturelles ou d'attaques à mains nues subissent 2d6 points de dégâts de feu et doivent également réussir un jet de Réflexes (DD 15).

MAGE DÉLÉTÈRE

Traînant dans les égouts, les ruelles sombres et les maisons abandonnées, le mage délétère vit des déchets de la société. Il se dissimule là où nul ne souhaite porter le regard, fouillant les immondices depuis longtemps oubliées. Les mages délétères comptent parmi les individus les plus dégoûtants que les personnages auront l'occasion de rencontrer, car ils se complaisent dans la crasse, la maladie et la pourriture. Ils affichent généralement d'immondes desseins, vénérant parfois des divinités de la maladie et de la corruption, mais se contentant habituellement de propager des maladies dans leur sillage.

Les mages délétères usent de leurs pouvoirs pour s'équiper d'un assortiment d'armes particulièrement meurtrières, mais il ne s'agit pas de l'arsenal type du combattant. Le mage délétère frappe depuis les ténèbres. Il porte de rapides attaques empoisonnées, puis bat en retraite, laissant les blessures contaminées faire leur œuvre dans l'espoir qu'elles tuent ses victimes à petit feu.

Roublards, rôdeurs, druides et prêtres constituent le gros des rangs des mages délétères. Rats, insectes, vers et maladies sont leurs alliés. Parfois, ils œuvrent parmi les basses classes de la société, entre mendiants et brigands, là où règnent d'horribles maladies. Quelquefois, ils apprécient la compagnie d'assassins et de seigneurs des vermines. Ils détestent les paladins et les prêtres bons, et cette haine tourne aisément à la passion dévorante. De temps en temps,

Table 5–11 : mage délétère

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+0	Attaque sournoise (+1d6), vecteur de contamination
2	+1	+3	+3	+0	*Contagion*, compagnon cancéreux
3	+2	+3	+3	+1	Armure de haillons, *empoisonnement*
4	+3	+4	+4	+1	Créatures des ténèbres
5	+3	+4	+4	+1	Attaque sournoise (+2d6), agent viral
6	+4	+5	+5	+2	Blessure infectée
7	+5	+5	+5	+2	*Fléau d'insectes*, armure d'insectes
8	+6	+6	+6	+2	Allié viral
9	+6	+6	+6	+3	Attaque sournoise (+3d6)
10	+7	+7	+7	+3	Forme maladive

un monstre intelligent, comme un troglodyte ou une méduse, entreprend une carrière de mage délétère, mais ces créatures sont généralement mises au ban de leur société. Cependant, il n'est guère illégitime de penser qu'un otyugh ou une vermine, comme un ver ou un cafard géants, puisse tolérer la présence d'un mage délétère. Toutefois, les meilleurs alliés des mages délétères sont les morts-vivants.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir mage délétère, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Bonus de base aux jets de sauvegarde. Vigueur +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 6 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 6 en Discrétion, degré de maîtrise de 3 en Premiers secours.

Dons. Immunité contre le poison, Robustesse, Vigueur surhumaine.

Spécial. Le mage délétère doit avoir subi les ravages d'une maladie et les dégâts d'un poison.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du mage délétère (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Alchimie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (nature) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag) et Vol à la tire (Dex). Pour plus de détails sur toutes ces compétences, reportez-vous au Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de mage délétère :

Armes et armures. Les mages délétères sont formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et du bouclier, mais également au port de l'armure.

Attaque sournoise (Ext). Si le mage délétère est capable de frapper un adversaire alors que celui-ci n'est pas en mesure de se défendre, il touche un organe vital et inflige des dégâts supplémentaires. À chaque fois que cet adversaire ne peut bénéficier de son bonus de Dextérité à la classe d'armure (qu'il en ait un ou pas), l'attaque délivre 1d6 points de dégâts supplémentaires. Ces dégâts augmentent de 1d6 points tous les 4 niveaux (+2d6 au niveau 5 et +3d6 au niveau 9). Si le mage délétère inflige un coup critique durant cette attaque sournoise, les dégâts en sus ne sont pas multipliés.

Précision et pénétration sont essentielles pour toucher un organe vital. Les attaques à distance n'entrent dans cette catégorie que si elles sont portées à 9 mètres ou moins.

Avec une matraque ou un coup à mains nues, le mage délétère est capable de porter une attaque sournoise qui inflige des dégâts temporaires plutôt que des dégâts normaux. Par contre, il ne peut infliger des dégâts temporaires en utilisant une arme qui inflige des dégâts normaux, pas même avec le malus habituel de –4, car il doit faire un usage optimal de son arme pour réaliser l'attaque sournoise.

Le mage délétère ne peut exécuter d'attaque sournoise que sur des créatures vivantes possédant une anatomie discernable ; les morts-vivants, les créatures artificielles, les vases, les plantes et les créatures intangibles ne disposent pas d'organes vitaux qu'il est possible de frapper. De plus, les créatures qui sont immunisées contre les coups critiques n'y sont pas davantage sujettes. Le mage délétère doit être en mesure de voir sa cible suffisamment bien pour localiser un organe vital. Il ne peut porter d'attaque sournoise si la créature bénéficie d'un camouflage, ou s'il frappe les membres d'un adversaire dont les organes vitaux ne sont pas dans sa ligne de mire.

Niveau du mage délétère	Int du compagnon	Pouvoir
2	6	Vision aveugle (9 mètres).
3	7	Peut utiliser tout sort ou pouvoir magique du mage délétère au prix d'une action simple, 1 fois/jour, ce qui ne requiert aucune action de la part du personnage.
4	8	Peut prévenir le mage délétère d'un danger, ce qui lui confère le pouvoir d'esquive totale.
5	9	Peut prévenir le mage délétère d'un danger, ce qui lui confère le pouvoir d'esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)
6	10	Les sorts et effets mentaux ont 50 % de chances d'affecter le compagnon plutôt que le mage délétère.
7	11	Peut utiliser tout sort ou pouvoir magique du mage délétère au prix d'une action simple, 3 fois/jour ce qui ne requiert aucune action de la part du personnage.
8	12	Peut prévenir le mage délétère d'un danger, ce qui lui confère le pouvoir d'esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille)
9	13	Peut former un tentacule de chair de 30 cm capable de porter des attaques de contact, ce qui inclut les pouvoirs magiques de *contagion* et de *venin* du mage délétère.
10	14	Vision aveugle (18 mètres)

Si le mage délétère bénéficie d'un bonus d'attaque sournoise issu de quelque autre source (comme des niveaux de roublard), les bonus aux dégâts sont cumulatifs.

Vecteur de contamination (Ext). Au niveau 1, le mage délétère n'est pas victime des effets des maladies, à l'exception des aspects purement esthétiques, comme les furoncles, les stigmates divers, les yeux qui pleurent, la peau noircie, la perte de cheveux, une mauvaise odeur, etc. Le mage délétère devient porteur de la maladie en question, mais il est immunisé contre la plupart de ses effets.

Néanmoins, le mage délétère subit 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts si on lui lance une *guérison des maladies* (il a tout de même le droit d'effectuer un jet de Vigueur pour tenter de résister à l'effet). En outre, si le mage délétère dispose d'un compagnon cancéreux (cf. ci-dessous), il perd le bénéfice de tous les pouvoirs acquis via celui-ci pour une durée de 1d10 jours à partir du moment où il est affecté par la *guérison des maladies*.

***Contagion* (Mag).** Dès le niveau 2, le contact du mage délétère est porteur d'un sort de *contagion*, utilisable 1 fois par jour et par niveau de classe. Le DD du jet de sauvegarde de la cible est égal à 13 + modificateur de Sagesse du mage délétère.

Compagnon cancéreux (Ext). Au niveau 2, le mage délétère développe un cancer qui prend la forme d'une grosse tumeur. Ce tissu cancéreux développe une intelligence et une personnalité bien distinctes de celles du mage délétère. Le compagnon et le mage délétère communiquent via télépathie. Si nécessaire, le compagnon cancéreux exploite différentes caractéristiques du mage délétère : jets de sauvegarde, valeurs de caractéristiques (hormis l'Intelligence), etc. Enfin, le compagnon cancéreux gagne des pouvoirs alors que le mage délétère gagne des niveaux.

Armure de haillons (Ext). Réunissant un ensemble de loques et de guenilles, le mage délétère de niveau 3 est capable de se confectionner une armure légère affichant les caractéristiques suivantes bonus d'armure de +4, chances d'échec des sorts profanes de 15 %, vitesse de déplacement de 9 m/6 m, poids de 10 kg. Seul un mage délétère de niveau 3 ou plus est capable de tirer les bénéfices d'une telle armure (pour les autres, ce n'est qu'une armure matelassée). Il s'agit d'une armure de maître dont on peut faire une armure magique.

***Empoisonnement* (Mag).** Dès le niveau 3, 1 fois par jour et par niveau de classe, le contact du mage délétère est porteur d'un sort d'*empoisonnement*. Le DD du jet de sauvegarde de la cible est égal à 14 + modificateur de Sagesse du mage délétère.

Créatures des ténèbres (Sur). Au niveau 4, le mage délétère commande aux créatures mineures du monde et est capable d'appeler une nuée constituée de 2d6 araignées monstrueuses de taille P, d'une meute de 4d8 rats sanguinaires ou d'une volée de 10d10 chauve-souris, 1 fois par jour, au prix d'une action simple. Ces créatures arrivent en 2d6 rounds et servent le mage délétère (en comprenant ses ordres mentaux) pendant 10 minutes par niveau de classe maximum.

Agent viral (Sur). Au niveau 5, le mage délétère se lie avec un virus ou une maladie qui infeste son corps. Il bonifie alors cette maladie de façon surnaturelle, la rendant plus maligne en lui octroyant l'un de ses points d'Intelligence. Il établit ensuite un lien télépathique avec la maladie dont la portée s'élève à 1,5 km par niveau de classe.

Le mage délétère peut alors tenter d'infecter une cible à l'aide de son agent viral en utilisant son pouvoir de *contagion*. En cas de réussite, l'agent viral est capable de relater les expériences de son hôte via télépathie. Pour le reste, l'agent viral est considéré comme une maladie normale. Si la victime en vient à bout ou bénéficie d'une *guérison des maladies*, le mal et l'agent viral disparaissent. Le mage délétère recouvre son point d'Intelligence 24 heures après la disparition de l'agent viral. Enfin, il peut créer autant d'agents viraux qu'il souhaite investir de points d'Intelligence.

Blessure infectée (Ext). Dès le niveau 6, 1 fois par jour et par niveau de classe, le mage délétère peut infecter son adversaire s'il réussit à porter une attaque de corps à corps. L'adversaire subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + niveau de classe du mage délétère + modificateur de Sagesse du mage délétère) une heure après, sans quoi il subit un nouvel affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

***Fléau d'insectes* (Mag).** Au niveau 7, le mage délétère peut invoquer un *fléau d'insectes*, 1 fois par jour, comme un prêtre de son niveau de classe.

Armure d'insectes (Sur). Au niveau 7, le mage délétère invite insectes et vers à recouvrir son corps, ce qui lui confère un bonus d'armure naturelle de +4. Cependant, il ne doit porter qu'une armure légère pour bénéficier de ce pouvoir.

Allié viral (Sur). À la manière du pouvoir d'agent viral, un mage délétère de niveau 8 ou plus est capable de créer un allié viral en investissant 3 points d'Intelligence dans une maladie ou un virus présent au sein de son système. Le mage délétère peut ensuite inoculer l'allié viral grâce à son pouvoir de *contagion*, sachant que tous deux peuvent communiquer via télépathie. L'allié viral (et donc le mage délétère) contrôle son hôte aussi sûrement qu'avec un sort de *domination*, mais celui-ci n'a pas le droit à un jet de sauvegarde séparé pour en éviter les effets. Cependant, l'allié viral est une maladie classique qu'il est possible de vaincre à l'aide d'un jet de Vigueur couronné de succès ou d'une *guérison des maladies*, sachant qu'il meurt dans les deux cas. Le mage délétère recouvre ses points d'Intelligence manquant dans les 24 heures. Le mage délétère peut créer autant d'alliés viraux qu'il souhaite investir de points d'Intelligence.

Forme maladive (Sur). Au niveau 10, le mage délétère gagne le pouvoir de se transformer en maladie 1 fois par jour. Ce pouvoir affecte également jusqu'à 50 kg d'équipement que porte le personnage, plus son armure de guenilles, son armure d'insectes et son compagnon cancéreux. En qualité de maladie, le mage délétère est intangible et invisible face aux méthodes classiques d'observation, ce qui inclut la vision aveugle. Les créatures dotées du pouvoir odorat dénotent une puanteur ambiante. Le mage délétère ne peut se déplacer, sauf s'il est poussé par le vent (le cas échéant) ou situé au sein d'un hôte.

Le mage délétère peut adopter sa forme maladive au prix d'une action simple, tentant alors d'infecter une créature vivante située dans un rayon de 30 mètres. La victime potentielle doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sans quoi le mage délétère l'infecte. Toute créature approchant à 3 mètres ou moins du mage délétère sous forme maladive doit également effectuer un jet de sauvegarde pour résister à l'infection. Une fois présent au sein d'un hôte infecté, le mage délétère inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Constitution par jour après une période d'incubation de 24 heures. La victime n'a aucun moyen de savoir qu'elle n'est pas infectée par une maladie normale, mais par un mage délétère.

Le mage délétère se déplace en compagnie de la victime, conscient de tout ce qu'elle perçoit. Un nombre de fois par jour égal à son bonus de Charisme, le mage délétère peut tenter de forcer la victime à entreprendre les actions de son choix pendant 1 round. La victime peut y résister en réussissant un jet de Volonté (DD égal à 18 + modificateur de Sagesse du mage délétère). Tant qu'il contrôle sa victime, le mage délétère a accès aux compétences, dons, sorts et pouvoirs spéciaux de l'hôte, sans oublier tous les siens dont il peut se servir dans son état désincarné.

Le mage délétère peut quitter son hôte quand il le souhaite, ce qui permet à la victime de récupérer normalement. Cette dernière peut également tenter d'expulser le mage délétère en effectuant un jet de Vigueur, comme s'il s'agissait d'une maladie normale. Les jets de Premiers secours aident normalement la cible. Une *guérison des maladies* tue le mage délétère s'il rate un jet de Vigueur (calculez le DD comme pour des sorts de même niveau). En cas de réussite, il doit reprendre sa forme matérielle aux côtés de la victime

Un mage délétère conserve sa forme maladive aussi longtemps qu'il le souhaite. Pendant ce temps, il ne lui est pas nécessaire de manger, de dormir ou de boire, et il ne vieillit pas. Un mage délétère peut donc conserver cette forme pendant un siècle, puis recouvrer sa forme matérielle ou infecter une nouvelle victime.

PRÊTRE DÉICIDE

Les prêtres déicides méprisent les dieux. Cependant, un petit nombre d'entre eux a appris à exploiter la puissance divine sans user de prières ou de quelque forme de vénération. Chaque jour, ils entrent dans une sorte de transe et dérobent mentalement la puissance que les dieux canalisent normalement en direction de leurs prêtres. Les prêtres déicides sont aussi discrets qu'ingénieux, ne volant jamais trop de pouvoir à un même dieu, se contentant de se faufiler sur un plan métaphysique pour s'emparer de la puissance nécessaire à leurs sorts avant de prendre la poudre d'escampette. Ils apprennent à résister au pouvoir divin et à créer à l'aide de l'énergie dont ils s'emparent. Les plus grands prêtres déicides ont autant de pouvoirs que les prêtres les plus puissants, mais ils n'ont pas autant d'alternatives d'incantations

Les prêtres déicides sont issus de toutes les classes, et plus particulièrement de celle de prêtre.

Ils travaillent généralement seuls, mais ils s'associent souvent à des membres d'autres classes. Ils ne se rassemblent pas dans des temples, car ils craignent qu'un trop grand nombre d'entre eux réuni au même endroit n'attire l'attention de quelque dieu. Bien entendu, ils s'associent rarement aux prêtres et autres lanceurs de sorts divins, qu'ils considèrent comme des laquais et qui les prennent pour des abominations.

Dés de vie. d8

CONDITIONS

Pour devenir prêtre déicide, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais

Bonus de base aux jets de sauvegarde. Vig +3, Vol +3.

Compétences. Degré de maîtrise de 6 en Bluff, degré de maîtrise de 8 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 5 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion).

Dons. Magie du Mal renforcée, Volonté de fer.

Spécial. Le personnage doit être incapable de lancer des sorts divins. S'il en avait la faculté (comme dans le cas d'un ancien prêtre), il doit y renoncer à jamais.

Spécial. Le personnage doit être formé par un autre prêtre déicide.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du prêtre déicide (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Profession (Sag) et Scrutation (Int). Pour plus de détails sur toutes ces compétences, reportez-vous au Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de prêtre déicide :

Armes et armures. Le prêtre déicide est formé au maniement des armes courantes, mais pas à celui du bouclier, ni au port de l'armure.

Sorts. Le prêtre déicide gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts divins. Pour lancer un sort, le prêtre déicide doit disposer d'une valeur de Sagesse égale à 10 + niveau du sort au moins. Ainsi, un prêtre déicide doté d'une valeur de Sagesse de 10 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus du prêtre déicide dépendent de sa Sagesse. Le DD visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Sagesse. Lorsque la Table 5–12 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 2[e] niveau au niveau 2, le prêtre déicide ne bénéficie que des sorts en bonus.

La liste de sorts du prêtre déicide est la même que celle des prêtres classiques. Il a donc accès à tous les sorts de cette liste, qu'il prépare comme un prêtre normal. Toutefois, il ne prie pas un dieu et se contente de se servir. Il lance ses sorts comme un prêtre, mais n'a toutefois pas la faculté de lancer des sorts de *soins* ou de *blessure* de façon spontanée. De plus, il n'a accès à aucun domaine ni aux pouvoirs associés à ceux-ci. Il n'est pas sujet aux restrictions des sorts associés à un alignement. Pour déterminer le niveau de lanceur de sorts d'un prêtre déicide, ajoutez les niveaux de classe à la moitié de ses autres niveaux de classe de lanceur de sorts. (Cependant, les niveaux de prêtre acquis par un ancien prêtre ne comptent pas.)

Intimidation des morts-vivants. À l'instar d'un prêtre mauvais, un prêtre déicide de niveau 2 ou plus est capable d'intimider les morts-vivants. Il exploite son niveau de classe en qualité de niveau de prêtre pour ce qui est de déterminer l'efficacité de la tentative et les DV de morts-vivants affectés (cf. *Prêtres et morts-vivants* dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*).

Table 5–12 : prêtre déicide

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour 0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+0	+0	+0	+2	–	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Intimidation des morts-vivants	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	–	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+1	+4	RM divine (15)	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+1	+4	–	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—
6	+4	+2	+2	+5	Siphon de puissance magique	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—
7	+5	+2	+2	+5		6	4	3	3	3	2	1	0		
8	+6	+2	+2	+6	RM divine (20)	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—
9	+6	+3	+3	+6	–	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0
10	+7	+3	+3	+7	Vol de pouvoir magique	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1

Résistance à la magie divine (Ext). Au niveau 4, le prêtre déicide gagne une résistance à la magie de 15, mais seulement contre les sorts et pouvoirs magiques divins des Extérieurs. Au niveau 8, cette résistance à la magie passe à 20.

Siphon de puissance magique (Ext). Comme ils dérobent toute la puissance qui leur tombe sous la main, les prêtres déicides apprennent à manipuler l'énergie d'une manière qui confond les autres lanceurs de sorts. Au niveau 6, le prêtre déicide peut temporairement sacrifier deux emplacements de sorts (ou plus) pour préparer un sort de plus haut niveau. Ce dernier doit tout de même être d'un niveau que le prêtre déicide est capable de lancer et il ne peut réaliser qu'un échange de la sorte par jour. On additionne les niveaux des sorts utilisés, puis on multiplie la somme par 0,75 (arrondie à l'entier inférieur) pour déterminer le niveau du nouvel emplacement de sort acquis. Par exemple, un prêtre déicide qui sacrifie un sort de 3ᵉ niveau et un autre de 5ᵉ niveau acquiert un emplacement de sort de 6ᵉ niveau (3 + 5 = 8, et 8 x 0,75 = 6).

Vol de pouvoir magique (Sur). Les plus puissants prêtres déicides utilisent la technique leur permettant de siphonner la puissance magique des dieux pour dérober les pouvoirs magiques d'autres créatures. Une fois par jour, lorsqu'une créature dotée de pouvoirs magiques se situe dans un rayon de 15 mètres d'un prêtre déicide de niveau 10, ce dernier peut lui dérober l'un desdits pouvoirs magiques. Le prêtre peut alors utiliser ce pouvoir magique aussi souvent que la créature en question, ou 3 fois par jour (retenez la fréquence la plus basse). Il utilise ce pouvoir comme la créature en ce qui concerne le niveau de lanceur de sorts et le DD du jet de sauvegarde. Ce pouvoir ne dure que 24 heures. La créature possédant le pouvoir magique ne perd pas l'usage de ce dernier. Si le prêtre déicide tente de dérober un pouvoir magique que la créature ne possède pas, ou s'il essaye de voler un pouvoir surnaturel plutôt que magique, la tentative échoue automatiquement.

Par exemple, si le prêtre déicide se trouve près d'une salamandre noble, il peut lui dérober *boule de feu* et l'utiliser 3 fois dans la journée ou lui prendre *dissipation de la magie* et s'en servir 1 fois. S'il se trouve non loin d'un diantrefosse, il peut s'emparer de la *téléportation sans erreur* (pour lui-même et 25 kg d'équipement uniquement) et l'utiliser 3 fois dans la journée, car le diantrefosse peut s'en servir à volonté. Il pourrait même lui dérober son pouvoir de *souhait*, mais comme le diantrefosse ne peut s'en servir que 1 fois par an, il en irait de même pour le prêtre déicide. Ainsi, il ne pourrait pas dérober de nouveau ce pouvoir avant un an.

SEIGNEUR DES VERMINES

Des insectes qui détalent, des bourdonnements omniprésents, tous ces bruits marquent le passage d'un seigneur des vermines. Cette entité inimaginable préfère les caresses d'un insecte ou la présence d'une mouche plutôt que celles d'une autre personne. Le seigneur des vermines accueille à bras ouverts toutes sortes de parasites et d'insectes. Non seulement il les laisse se développer à ses côtés, mais il apprécie leur compagnie.

Prêtres et druides constituent la majorité des rangs des seigneurs des vermines. On trouve également parmi eux des prêtres/roublards. Il existe de nombreux seigneurs des vermines monstrueux, comme les prêtres driders.

Les seigneurs des vermines humanoïdes œuvrent aux côtés de monstres comme les driders, les araignées de phase et autres créatures associées aux vermines. Le reste du temps, ils travaillent seuls, car la plupart des humanoïdes ne veulent pas avoir affaire avec eux.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir seigneur des vermines, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 3 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 3 en Discrétion.

Dons. Verminophile.

Spécial. Faculté de lancer le sort de *vermine géante*.

TABLE 5–13 : SEIGNEUR DES VERMINES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Chitine (+1), serviteur vermine (1 DV)	+1 niveau dans la classe précédente
2	+1	+0	+0	+3	Absorption de sang	—
3	+1	+1	+1	+3	*Main-araignée*	+1 niveau dans la classe précédente
4	+2	+1	+1	+4	Chitine (+2), armure de vermines	—
5	+2	+1	+1	+4	Ailes de la vermine, serviteur vermine (4 DV)	+1 niveau dans la classe précédente
6	+3	+2	+2	+5	*Membres arachnéens*	—
7	+3	+2	+2	+5	Chitine (+3), *vomi de vermines*	+1 niveau dans la classe précédente
8	+4	+2	+2	+6	Venin	—
9	+4	+3	+3	+6	Serviteur vermine (16 DV)	+1 niveau dans la classe précédente
10	+5	+3	+3	+7	Chitine (+4), esprit de ruche	+1 niveau dans la classe précédente

Spécial. Le seigneur des vermines doit être ordonné par une créature mauvaise intelligente dotée d'une ressemblance physique avec une vermine – un drider, un chasme, un gélugon, une arachnea, un belibith, une araignee de phase, un formien mauvais ou quelque autre créature semblable. La créature en question doit etre suffisamment intelligente pour pouvoir communiquer avec le seigneur des vermines en herbe. Bien entendu, une telle créature exigera quelque service ou paiement en retour.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du seigneur des vermines (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Représentation (Cha) et Vol à la tire (Dex). Pour plus de détails sur toutes ces compétences, reportez-vous au Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de seigneur des vermines :

Armes et armures. Les seigneurs des vermines ne sont pas formés au maniement des armes et du bouclier, pas plus qu'ils ne le sont au port de l'armure.

Sorts. Au niveau 1, puis tous les deux niveaux par la suite (ainsi qu'au niveau 10), le seigneur des vermines bénéficie de nouveaux sorts quotidiens, comme s'il venait de gagner un niveau dans sa classe de lanceur de sorts. Par contre, il ne gagne aucun des avantages accompagnant normalement un niveau de ladite classe (plus grandes chances de contrôler ou d'intimider les morts-vivants, dons de métamagie ou de création d'objets, points de vie, etc.), à l'exception d'un niveau de lanceur de sorts. Autrement dit, il ajoute ce niveau de seigneur des vermines à ceux de sa classe de lanceur de sorts pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour. Par exemple, si Sillican, un magicien de niveau 8, gagne un niveau de seigneur des vermines, il gagne de nouveaux sorts comme s'il était désormais un magicien de niveau 9. Pour le reste, il exploite la progression de la classe de seigneur des vermines (bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde de base, etc.). S'il gagne un nouveau niveau de magicien, cela fera de lui un magicien 9/seigneur des vermines 1, et il gagnera des sorts comme s'il était désormais un magicien de niveau 10

Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir seigneur des vermines, il doit choisir à quelle classe il ajoute le nouveau niveau

Chitine (Ext). Le seigneur des vermines bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +1 à la classe d'armure en raison des plaques chitineuses qui apparaissent sur son corps. Ce bonus augmente de +1 tous les trois niveaux au-delà du niveau 1

Serviteur vermine. Le seigneur des vermines attire un serviteur qui prend la forme d'une vermine dotée de 1 DV au mieux. Ce serviteur est considéré comme un familier, son intelligence augmente et il s'agit d'une créature magique (cf. la partie consacrée aux familiers dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*). Le serviteur vermine vient en plus de tout familier dont le personnage dispose déjà

Le seigneur des vermines attire ensuite d'autres serviteurs de ce type. Au niveau 5, le serviteur vermine peut avoir jusqu'à 4 DV. Au niveau 9, le serviteur peut avoir jusqu'à 16 DV.

Absorption de sang (Sur). Un seigneur des vermines de niveau 2 peut développer des mandibules d'insecte à volonté. Il peut en user pour porter une attaque de morsure infligeant 1 point de dégâts. En outre, il peut initier une action de lutte sans susciter la moindre attaque d'opportunité. En cas de réussite, les mandibules infligent automatiquement 2d6 points de dégâts par round tant qu'elles sucent le sang de la victime. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les créatures vivantes.

***Main araignée* (Mag).** Une fois par jour, un seigneur des vermines de niveau 3 peut reproduire les effets du sort de *main-araignée* jeté à son niveau de lanceur de sorts effectif.

Armure de vermines (Sur). Chaque jour, un seigneur des vermines de niveau 4 convoque automatiquement une nuée d'insectes, d'araignées ou de scorpions qui lui recouvrent le corps au moment où il regagne ses sorts. Ces créatures absorbent jusqu'à 10 points de dégâts issus de toute attaque (via une arme ou un sort). Elles meurent lorsqu'elles absorbent ce genre d'attaque, sachant qu'un total de 5 points de dégâts par niveau de seigneur des vermines peut ainsi être absorbé chaque jour. Ainsi, l'armure de vermines d'un seigneur des vermines de niveau 7 peut absorber jusqu'à 35 points de dégâts, mais pas plus de 10 lors d'une même attaque.

Si le seigneur des vermines porte déjà une armure, ce pouvoir n'a aucun effet.

Ailes de la vermine (Sur). Un seigneur des vermines de niveau 5 ou plus est capable de se faire apparaître d'énormes ailes d'insectes dans le dos, 1 fois par jour. Grâce à ces ailes, il peut voler à sa vitesse de déplacement terrestre avec une manœuvrabilité moyenne pendant 1 heure. Il peut alors porter une charge normale, sachant qu'une charge lourde affecterait sa vitesse de déplacement comme s'il se déplaçait sur terre. Avec ces ailes, il est impossible de se déplacer silencieusement.

***Membres arachnéens* (Mag).** Une fois par jour, un seigneur des vermines de niveau 6 peut reproduire les effets d'un sort de *membres arachnéens* jeté à son niveau de lanceur de sorts effectif.

***Vomi de vermines* (Mag).** Une fois par jour, un seigneur des vermines de niveau 7 est capable de vomir un flot de vermines semblable à un souffle qui prend la forme d'un cône de 9 mètres. Toute créature située dans la zone subit 1d6 points de dégâts par niveau de seigneur des vermines, un jet de Réflexes réussi permettant de réduire ces dégâts de moitié (DD égal à 10 + niveau de classe du seigneur des vermines + son bonus de Con). Les vermines restent alors comme si le personnage avait lancé une *nuée grouillante* au niveau de classe du seigneur des vermines. Elles sont bien entendu sous son contrôle

Venin (Ext). Les mandibules d'un seigneur des vermines de niveau 8 disposent désormais d'un venin infligeant un affaiblissement temporaire de 1 point de Force chaque fois qu'il réussit une attaque de morsure, puis un second 1 minute plus tard. Le DD du jet de Vigueur visant à résister au venin est égal à 10 + le niveau de classe du seigneur des vermines + son modificateur de Con

Esprit de ruche (Sur). Un seigneur des vermines de niveau 10 est capable de créer un esprit de ruche (cf. la partie *Esprit de ruche* dans le Chapitre 2). Ce dernier doit inclure le seigneur des vermines, mais il ne compte que pour un seul individu et ses valeurs d'Intelligence et de Charisme ne sont pas affectées. Cependant, il contrôle l'esprit de ruche, bénéficie des bonus d'intuition et peut tirer parti des facultés de lanceur de sorts de l'esprit si suffisamment d'individus sont présents. Le serviteur vermine peut également se joindre à l'esprit de ruche si le personnage le souhaite.

SERVITEUR DE DÉMOGORGON

« Prince dual des Abysses, maître des mystères et roi des déviants, Demogorgon, tu es mon suzerain ! »

– Qill

Le serviteur de Démogorgon constitue une perversion de sa race – et un dément. Il est en quête de morbidité et de bizarrerie. Il s'épanouit sur la nature chaotique du changement et de la difformité. À la disposition de son maître, il tente de propager maladies, folie et conflit. Il œuvre pour renverser ce qui conforte l'ordre et pervertir la vérité.

Les personnages multiclassés constituent les meilleurs serviteurs de Démogorgon, car il apprécie leur polyvalence. Un serviteur de Démogorgon travaille généralement seul et ses plus grands ennemis sont habituellement les autres serviteurs de Démogorgon. Du reste, il déteste les serviteurs des autres princes démons. Parmi ses autres ennemis, on trouve les personnages et créatures d'alignement bon. En bref, les serviteurs de Démogorgon haïssent tout le monde.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir serviteur de Démogorgon, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Alignement. Chaotique mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +4.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Connaissance (mystères), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (au choix).

Dons. Difformité provoquée, Serviteur démoniaque.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du serviteur de Démogorgon (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Profession (au choix) (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Sens de l'orientation (Sag). Pour plus de détails sur toutes ces compétences, reportez-vous au Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de serviteur de Démogorgon :

Armes et armures. Les serviteurs de Démogorgon sont formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et du bouclier, mais également au port de l'armure.

Don supplémentaire ou sorts. Quand le serviteur de Démogorgon atteint les niveaux 1, 4, 7 et 10, il bénéficie de nouveaux sorts quotidiens, comme s'il venait de gagner un niveau dans sa classe de lanceur de sorts, ou il gagne un don supplementaire de son choix. S'il choisit un niveau de lanceur de sorts, il ne gagne aucun des avantages accompagnant normalement un niveau de ladite classe (plus grandes chances de contrôler ou d'intimider les morts-vivants, dons de métamagie ou de création d'objets, points de vie, etc.), à l'exception de son niveau de lanceur de sorts. Autrement dit, il ajoute ce niveau de serviteur de Démogorgon à ceux de sa classe de lanceur de sorts pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour.

Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir serviteur de Démogorgon, il doit choisir à quelle classe il ajoute le nouveau niveau.

Le personnage est libre de choisir un don supplémentaire à un niveau donné, puis un niveau de lanceur de sorts la fois suivante, ou vice versa. Les personnages qui ne sont pas des lanceurs de sorts prennent obligatoirement le don supplémentaire.

Peau squameuse (Ext). Un serviteur de Démogorgon de niveau 1 développe une peau noire et écailleuse qui lui confère un bonus d'armure naturelle de +1. Par la suite, tous les trois niveaux (4, 7 et 10), ce bonus augmente de +1. Le bonus de la peau squameuse est cumulable avec celui d'armure naturelle issu du type de la créature (si le serviteur de Démogorgon est un homme-lézard ou un troglodyte, par exemple), mais pas avec celui issu d'une source magique, comme une *amulette d'armure naturelle*.

***Hypnose* (Mag).** Une fois par jour, le serviteur de Démogorgon peut reproduire les effets d'un sort d'*hypnose*, si ce n'est qu'il fonctionne sur le même principe qu'une attaque de regard dotée d'une portée de 9 mètres. Le DD du jet de Volonté visant à résister à l'effet est égal à 10 + le niveau de classe du serviteur + son modificateur de Cha.

***Contact de terreur* (Mag).** Trois fois par jour, un serviteur de Démogorgon de niveau 2 ou plus peut reproduire les effets d'un sort de *frayeur*. Le DD du jet de Volonté visant à résister à l'effet est égal à 10 + le niveau de classe du serviteur + son modificateur de Cha.

Allonge étendue (Sur). Trois fois par jour, un serviteur de Démogorgon de niveau 3 peut allonger son bras de manière surnaturelle, à la façon d'un tentacule, ce qui lui confère 1,50 mètre d'allonge supplémentaire pendant 1 round.

TABLE 5–14 : SERVITEUR DE DÉMOGORGON

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+1	+0	+2	+0	Peau squameuse (+1), *hypnose*	Don supplémentaire ou +1 niveau dans la classe précédente
2	+2	+0	+3	+0	*Contact de terreur*	—
3	+3	+1	+3	+1	Allonge étendue	—
4	+4	+1	+4	+1	Actions duales, peau squameuse (+2)	Don supplémentaire ou +1 niveau dans la classe précédente
5	+5	+1	+4	+1	*Convocation de démon mineur*	—
6	+6	+2	+5	+2	*Contact infectieux*	—
7	+7	+2	+5	+2	Peau squameuse (+3)	Don supplémentaire ou +1 niveau dans la classe précédente
8	+8	+2	+6	+2	Double personnalité, *caresse mortelle*	—
9	+9	+3	+6	+3	*Convocation de démon majeur*	—
10	+10	+3	+7	+3	*Volonté de Démogorgon*, peau squameuse (+4)	Don supplémentaire ou +1 niveau dans la classe précédente

Actions duales (Sur). Deux fois par jour, un serviteur de Demogorgon de niveau 4 peut entreprendre l'équivalent de 2 rounds d'action en 1 round

Convocation de démon (Mag). Un serviteur de Démogorgon de niveau 5 est capable de convoquer un démon de 5 DV ou moins, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15. Une fois par jour, un serviteur de Démogorgon de niveau 9 peut convoquer un démon de 10 DV ou moins.

Contact infectieux (Mag). Trois fois par jour, le serviteur de Démogorgon peut infliger un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution en qualité d'attaque de contact.

Double personnalité (Ext). Un serviteur de Démogorgon de niveau 8 devient un peu maboul, s'il n'est pas déjà totalement aliéné. Il développe un trouble de la personnalité qui lui permet de se multiclasser sans être victime du moindre malus en points d'expérience.

Caresse mortelle (Mag). Un serviteur de Démogorgon de niveau 8 peut reproduire les effets d'un sort d'*exécution*, 1 fois par jour. Le DD du jet de Vigueur visant à éviter la mort est égal à 10 + le niveau de classe du serviteur + son modificateur de Cha.

Volonté de Démogorgon (Mag). Un serviteur de Démogorgon de niveau 10 peut faire appel à la puissance de son maître et bénéficier d'un *souhait limité*, 1 fois par jour. L'utilisation de ce pouvoir requiert 3 rounds entiers de suppliques et de prières adressées à Démogorgon avant que le *souhait limité* ne soit accordé. Le serviteur doit s'acquitter du coût en points d'expérience et fournir les composantes matérielles nécessaires.

QH/JE

SERVITEUR DE GRAZ'ZT

« Homme noir, roi des ombres, maître à la peau d'ebène de tout ce qui jouit de la nuit ! Oh, Graz'zt ! Épargne-moi ton courroux et accorde-moi tes faveurs ! »

– Besmal

Le serviteur de Graz'zt est le maléfique et sinistre maître des connaissances profanes et des noirs secrets. Il use de ses charmes et de sa fourberie pour éventer les secrets. Il s'agit d'un très séduisant gardien du savoir qui s'attache aux subterfuges, pas à l'étude. Le gardien du savoir classique passe ses journées à la recherche de secrets dans des bibliothèques, mais le serviteur de Graz'zt vole, séduit et se joue d'autrui pour les découvrir

Magiciens, ensorceleurs, prêtres et bardes font d'excellents serviteurs de Graz'zt, mais les ensorceleurs sont de toute évidence les meilleurs d'entre eux. Graz'zt est l'homme de l'ombre auprès duquel certains ensorceleurs apprennent leurs premiers sorts sans même le savoir

Les serviteurs de Graz'zt travaillent souvent en cabales. Ces macabres organisations clandestines oeuvrent parfois aux côtés de roublards et d'assassins pour gérer la pègre de communautés ou de royaumes entiers. La soif de pouvoir des serviteurs de Graz'zt ne connaît aucune limite.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir serviteur de Graz'zt, il faut satisfaire aux conditions suivantes .

Alignement. Mauvais.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Bluff, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 2 en Diplomatie.

Dons. Serviteur démoniaque, Sort souillé.

Spécial. Faculté de lancer des sorts de 3e niveau affichant le registre du Mal.

Spécial. Les suivants de Graz'zt initient les nouveaux serviteurs lors

TABLE 5–15 : SERVITEUR DE GRAZ'ZT

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	*Charme*	+1 niveau dans la classe précédente
2	+1	+0	+0	+3	Trahison magique (+1d6)	–
3	+1	+1	+1	+3	Charisme noir (+1)	+1 niveau dans la classe précédente
4	+2	+1	+1	+4	Trahison magique (+2d6), *convocation de démon mineur*	–
5	+2	+1	+1	+4	Charisme noir (+2)	+1 niveau dans la classe précédente
6	+3	+2	+2	+5	Trahison magique (+3d6), coup magique (+1d6)	–
7	+3	+2	+2	+5	Charisme noir (+3)	+1 niveau dans la classe précédente
8	+4	+2	+2	+6	Trahison magique (+4d6), coup magique (+2d6)	–
9	+4	+3	+3	+6	*Convocation de démon majeur*	+1 niveau dans la classe précédente
10	+50	+3	+3	+7	Trahison magique (+5d6)	+1 niveau dans la classe précédente

de rituels horribles qui requièrent le sacrifice d'un être intelligent. Ce rite doit être accompli au sein de ténèbres magiques sous l'influence d'un sort de *profanation* ou de *sanctification maléfique*.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du serviteur de Graz'zt (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix) (Int), Connaissance des sorts (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Fouille (Int), Langage secret (Sag), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Scrutation (Int), Utilisation d'objets magiques (Cha) et Vol à la tire (Dex). Pour plus de détails sur toutes ces compétences, reportez-vous au Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de serviteur de Graz'zt

Armes et armures. Les serviteurs de Graz'zt ne sont pas formés au maniement des armes et du bouclier, pas plus qu'ils ne le sont au port de l'armure.

Sorts. Au niveau 1, puis tous les deux niveaux par la suite (ainsi qu'au niveau 10), le serviteur de Graz'zt bénéficie de nouveaux sorts quotidiens, comme s'il venait de gagner un niveau dans sa classe de lanceur de sorts. Par contre, il ne gagne aucun des avantages accompagnant normalement un niveau de ladite classe (plus grandes chances de contrôler ou d'intimider les morts-vivants, dons de métamagie ou de création d'objets, points de vie, etc.), à l'exception d'un niveau de lanceur de sorts. Autrement dit, il ajoute ce niveau de serviteur de Graz'zt à ceux de sa classe de lanceur de sorts pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour. Par exemple, si Kalleyis, une magicienne de niveau 8, gagne un niveau de serviteur de Graz'zt, elle gagne de nouveaux sorts comme si elle était désormais une magicienne de niveau 9. Pour le reste, elle exploite la progression de la classe de serviteur de Graz'zt (bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde de base, etc.). Si elle gagne un nouveau niveau de magicienne, cela fera d'elle une magicienne 9/serviteur de Graz'zt 1, et elle gagnera des sorts comme si elle était désormais une magicienne de niveau 10

Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir serviteur de Graz'zt, il doit choisir à quelle classe il ajoute le nouveau niveau.

***Charme* (Mag).** Un serviteur de Graz'zt peut reproduire les effets d'un sort de *charme-personne* jeté comme par un lanceur de sorts de son niveau de classe.

Trahison magique (Sur). Quand il lance un sort infligeant des dégâts sur une ou plusieurs cibles privées de leur bonus de Dextérité, le serviteur de Graz'zt de niveau 2 ou plus est capable d'accroître les dégâts infligés. Par exemple, un serviteur de niveau 2 ajoute +1d6 points aux dégâts d'un sort jeté contre des cibles prises au dépourvu. Graz'zt confère ce pouvoir dans l'espoir que le serviteur convaincra ses ennemis qu'il est leur ami. Ensuite, il les trahit en déclenchant une attaque magique surprise. Les dégâts augmentent ensuite de +1d6 par tranche de deux niveaux, pour atteindre +5d6 au niveau 10.

Charisme noir (Ext). Au niveau 3, le serviteur de Graz'zt bénéficie d'un bonus d'altération à certains jets de compétences basées sur le Charisme. Ce bonus est égal à +1 au niveau 3, à +2 au niveau 5 et à +3 au niveau 7. Il profite aux jets de Bluff, de Diplomatie, de Dressage, d'Empathie avec les animaux, de Renseignements et de Représentation face aux créatures maléfiques

***Convocation de démon* (Mag).** Un serviteur de Graz'zt de niveau 4 est capable de convoquer un démon de 5 DV ou moins, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15. Une fois par jour, un serviteur de Graz'zt de niveau 9 peut convoquer un démon de 10 DV ou moins.

Coup magique (Sur). Si le serviteur de Graz'zt lance un sort infligeant des dégâts sur une ou plusieurs cibles situées dans une zone de contrôle au corps à corps (et donc distraites), il ajoute la moitié du bonus de trahison magique (arrondi à l'entier inférieur) à ces dégâts. Ainsi, un serviteur de Graz'zt de niveau 6 ou 7 infligera +1d6 points de dégâts s'il lance un sort sur des cibles situées dans une zone de contrôle. À partir du niveau 8, ce bonus aux dégâts passe à +2d6 points.

SERVITEUR DE JUIBLEX

« Salut à toi, maître des murmures, souverain de la pestilence et père des vases. Tu es Juiblex l'Indicible ! »

– Duvamil

Le serviteur de Juiblex compte parmi les individus les plus répugnants que l'on puisse rencontrer. Suintant un horrible limon et enveloppés par une puanteur méphitique, ces serviteurs n'ont pas de place dans les sociétés normales, même si les plus puissants d'entre eux sont capables de se déguiser pour se fondre au sein de la civilisation.

Guerriers et barbares deviennent parfois des serviteurs de Juiblex, alors que les prêtres qui apprécient ce prince démon adoptent également cette classe de prestige.

Le serviteur de Juiblex opère généralement seul, car nul ne supporte sa présence hormis les morts-vivants, vases et autres mages délétères.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir serviteur de Juiblex, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Bonus de base aux jets de sauvegarde. Vig +6.

Compétence. Degré de maîtrise de 6 en Évasion.

Dons. Difformité provoquée, Serviteur démoniaque.

Spécial. Doit avoir subi une métamorphose ou vécu quelque transformation.

Spécial. Le serviteur de Juiblex est initié lors d'un rite horrible qui requiert le sacrifice d'un être intelligent. Au moins trois vases, limons ou poudings doivent être présents lors de l'accomplissement du rituel. Enfin, la victime doit être dissoute par de l'acide.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du serviteur de Juiblex (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table 5–16 : serviteur de Juiblex

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+2	Mucus écœurant
2	+2	+3	+2	+3	Contact corrosif
3	+3	+3	+3	+3	*Convocation de vase*
4	+4	+4	+4	+4	Contagion, modification d'apparence
5	+5	+4	+4	+4	*Convocation de démon mineur*
6	+6	+5	+5	+5	Vomi corrosif
7	+7	+5	+5	+5	*Convocation de pouding*
8	+8	+6	+6	+6	Métamorphose
9	+9	+6	+6	+6	*Convocation de démon majeur*
10	+10	+7	+7	+7	Dénué d'anatomie

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de serviteur de Juiblex :

Armes et armures. Les serviteurs de Juiblex sont formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et du bouclier. Ils sont également formés au port de l'armure.

Mucus écœurant (Ext). Le serviteur de Juiblex est capable de secréter une fine couche de mucus nauséabond qui recouvre son corps. Toute créature située dans un rayon de 1,50 mètre doit réussir un jet de Vigueur (DD égal à 10 + niveau de classe du serviteur + bonus de Constitution) ou subir un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque et de compétence en raison de l'odeur infecte.

Contact corrosif (Ext). Trois fois par jour, le serviteur de Juiblex de niveau 2 ou plus est capable de secréter sur sa main un mucus caustique qui inflige 2d6 points de dégâts. Une fois celui-ci secrété, le serviteur peut effectuer une attaque pour blesser son adversaire à l'aide du mucus, infligeant des dégâts à mains nues normaux en plus des dégâts dus au mucus. En raison du mucus corrosif, cette attaque n'est pas considérée comme portée à mains nues et ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Convocation de vase **(Mag).** Au niveau 3, le serviteur de Juiblex peut convoquer un limon vert, une vase grise, une gelée ocre ou un cube gélatineux. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* jeté comme par un lanceur de sorts du niveau de classe du serviteur.

Contagion (Sur). Une fois par jour, le serviteur de Juiblex peut propager une maladie, sur le même principe que le sort de *contagion* (niveau de lanceur de sorts égal à 10).

Modification d'apparence (Sur). Au niveau 4, l'apparence du serviteur de Juiblex se veut davantage transitoire et informe. Il peut changer de forme et d'apparence à volonté, sur le même principe qu'un sort de *modification d'apparence* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 4.

Convocation de démon **(Mag).** Un serviteur de Juiblex de niveau 5 est capable de convoquer un démon de 5 DV ou moins, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15. Une fois par jour, un serviteur de Juiblex de niveau 9 peut convoquer un démon de 10 DV ou moins.

Vomi corrosif (Ext). Au niveau 6, le serviteur de Juiblex peut cracher une matière caustique visqueuse selon une ligne de 1,50 mètre de large et 9 mètres de long, 1 fois par jour. Ce vomi corrosif inflige 8d6 points de dégâts à toute créature située en travers de son chemin, un jet de Réflexes réussi permettant de réduire les dégâts de moitié (DD égal à 10 + niveau de classe du serviteur + bonus de Con du serviteur).

Convocation de pouding **(Mag).** Un serviteur de Juiblex de niveau 7 est capable de convoquer un pouding noir, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* jeté comme par un lanceur de sorts du niveau de classe du serviteur.

Métamorphose (Sur). Un serviteur de Juiblex de niveau 8 est plus informe que jamais. Il peut changer de forme et d'apparence à volonté, sur le même principe qu'un sort de *métamorphose* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 8.

Dénué d'anatomie (Ext). Au niveau 10, le serviteur de Juiblex est à ce point informe qu'il est immunisé contre les coups critiques, les attaques sournoises, les dégâts du poison, la paralysie et l'étourdissement. Cependant, les potions ne l'affectent plus.

SERVITEUR D'ORCUS

« Prince bouffi des morts-vivants, maître des vampires et seigneur des spectres, Orcus, confère-moi ta puissance foudroyante et le pouvoir meurtrier de ton sceptre à tête de mort ! »

– Quah-Nomag le roi des crânes

Le serviteur d'Orcus s'attache au prince démon des morts-vivants. Il est un instrument de la misère, du meurtre et de la vengeance. Il apprécie plus que tout la compagnie des morts-vivants et préfère leur contact pourrissant à celui des vivants.

Prêtres, magiciens et ensorceleurs font les meilleurs serviteurs possibles d'Orcus, mais bardes, chevaliers noirs et autres personnages multiclassés rejoignent parfois ses rangs démoniaques.

Les serviteurs d'Orcus travaillent souvent en groupes de taille réduite. Ces cabales de nécromanciens et de nécrophiles s'associent à des morts-vivants et autres démons pour constituer de petites cellules maléfiques et dépravées au sein de villes grouillantes ou de paisibles villages. Les serviteurs d'Orcus détestent et combattent les serviteurs de Démogorgon et de Graz'zt.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir serviteur d'Orcus, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais.

Bonus de base à l'attaque. +4.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion).

Dons. Nécrophile, Serviteur démoniaque.

Spécial. Faculté de lancer un sort au moins de l'école de Nécromancie.

Spécial. Le sacrifice d'un être intelligent est au centre de l'horrible rite au cours duquel sont initiés les nouveaux serviteurs d'Orcus. Ce rituel se déroule dans l'obscurité complète, sur un autel constitué d'au moins trente crânes.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du serviteur d'Orcus (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Scrutation (Int). Pour plus de détails sur toutes ces compétences, reportez-vous au Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de serviteur d'Orcus :

Armes et armures. Les serviteurs d'Orcus sont formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et du bouclier, mais également au port de l'armure.

Don supplémentaire ou sorts. Quand le serviteur d'Orcus atteint les niveaux 1, 4, 7 et 10, il bénéficie de nouveaux sorts quotidiens, comme s'il venait de gagner un niveau dans sa classe de lanceur de sorts, ou il gagne un don supplémentaire de son choix. S'il choisit un niveau de lanceur de sorts, il ne gagne aucun des avantages accompagnant normalement un niveau de ladite classe (plus grandes chances de contrôler ou d'intimider les morts-vivants, dons de métamagie ou de création d'objets, points de vie, etc.), à l'exception de son niveau de lanceur de sorts. Autrement dit, il ajoute ce niveau de serviteur d'Orcus à ceux de sa classe de lanceur de sorts pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour

Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir serviteur d'Orcus, il doit choisir à quelle classe il ajoute le nouveau niveau.

Le personnage est libre de choisir un don supplémentaire à un niveau donné, puis un niveau de lanceur de sorts la fois suivante, ou vice versa. Les personnages qui ne sont pas des lanceurs de sorts prennent obligatoirement le don supplémentaire.

Puanteur de charognard (Ext). Lorsqu'il le souhaite, le serviteur d'Orcus dégage une odeur terrible dans un rayon de 3 mètres. Toutes les créatures vivantes situées dans la zone (à l'exception du serviteur) doivent réussir un jet de Vigueur (DD égal à 10 + niveau de classe du serviteur + son modificateur de Con), sans quoi elles subissent un malus de –2 aux jets d'attaque, de dégâts avec des armes, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique durant 1 round par niveau de classe du serviteur d'Orcus. En outre, les morts-vivants dénués d'intelligence situés dans la zone sont alors persuadés que le serviteur d'Orcus est un mort-vivant.

Contact de terreur **(Mag).** Trois fois par jour, un serviteur d'Orcus de niveau 2 peut reproduire les effets d'un sort de *frayeur* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 10.

Ailes démoniaques (Sur). Une fois par jour, un serviteur d'Orcus de niveau 3 est capable de se faire apparaître de formidables ailes noires dans le dos. Ces ailes lui permettent de voler à sa vitesse de déplacement terrestre normale avec une manoeuvrabilité moyenne. Les ailes restent en place pendant 1 heures et peuvent disparaître au prix d'une action simple. Au niveau 7, le serviteur peut utiliser ses ailes à volonté et elles restent aussi longtemps que nécessaire.

Corpulence/maigreur (Sur). Au niveau 4, le serviteur d'Orcus doit décider de devenir obèse, comme son terrifiant maître, ou aussi décharné qu'un mort-vivant. Selon ce choix, le serviteur gagne le don Difformité (obèse) ou Difformité (rachitique) en qualité de don supplémentaire.

Convocation de mort-vivant **(Mag).** Une fois par jour, un serviteur d'Orcus de niveau 5 peut convoquer 1d4 goules, 1d3 ombres, 1 nécrophage ou 1 âme-en-peine, sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* jeté comme par un lanceur de sorts de son niveau de classe. Au niveau 9, le serviteur peut convoquer 1d3 momies, 1 spectres, 1 mohrg, 1 vampire ou 1 fantôme à la place des créatures citées précédemment. S'il choisit un vampire ou un fantôme, le niveau

TABLE 5–17 : SERVITEUR D'ORCUS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+1	+0	+2	+2	Puanteur de charognard	Don supplémentaire ou +1 niveau dans la classe précédente
2	+2	+0	+3	+3	*Contact de terreur*	—
3	+3	+1	+3	+3	Ailes démoniaques	—
4	+4	+1	+4	+4	Corpulence/maigreur	Don supplémentaire ou +1 niveau dans la classe précédente
5	+5	+1	+4	+4	*Convocation de mort-vivant mineur*	
6	+6	+2	+5	+5	Pâleur de la mort	—
7	+7	+2	+5	+5	Ailes démoniaques (à volonté)	Don supplémentaire ou +1 niveau dans la classe précédente
8	+8	+2	+6	+6	*Caresse mortelle*	
9	+9	+3	+6	+6	*Convocation de mort-vivant majeur*	—
10	+10	+3	+7	+7	*Convocation de ténébreux ailé*	Don supplémentaire ou +1 niveau dans la classe précédente

de classe de celui ci est inférieur d'un point à celui du niveau de classe du serviteur

Pâleur de la mort (Sur). Un serviteur d'Orcus de niveau 6 peut prendre l apparence d'un humanoïde mort vivant de son choix, comme s'il s'était lancé le sort de *modification d'apparence*. Sous cette forme, le serviteur dispose d'une aura de terreur (semblable au sort de *terreur* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 6) qui affecte toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 7,50 mètres qui ne sont pas des Extérieurs. La durée de ce pouvoir est de 1 minute par niveau de classe et il est utilisable 1 fois par jour.

***Caresse mortelle* (Mag).** Un serviteur d'Orcus de niveau 8 peut forcer une créature vivante touchée par une attaque de contact à effectuer un jet de Vigueur (DD égal à 10 + niveau de classe du serviteur + son bonus de Cha). En cas d'échec, la cible meurt.

***Convocation de ténébreux ailé* (Mag)** Un serviteur d'Orcus de niveau 10 peut convoquer 1 ténébreux ailé, 1 fois par semaine, sur le même principe qu'une *convocation de monstres* jetée comme par un lanceur de sorts de niveau 15

SOLDAT DES TÉNÈBRES

Le soldat des ténèbres, parfois appelé le chevalier ténébreux, pratique la magie noire. Il l'étudie et apprend les terrifiants secrets liés aux rituels et sorts maléfiques. Cependant, il n'est pas capable de lancer des sorts. En réalité, il utilise ses connaissances profanes pour se transformer en redoutable combattant.

Les guerriers mauvais, souvent ceux qui disposent de quelques niveaux de magicien ou d'ensorceleur, deviennent parfois des soldats des ténèbres. Plus rarement, ce sont de simples magiciens, ensorceleurs, bardes, rôdeurs ou prêtres.

Les soldats des ténèbres sont habituellement solitaires, mais ils s'allient parfois à des ensorceleurs ou magiciens maléfiques.

Le reste du temps, ils louent les services de petits groupes d'humanoïdes maléfiques, comme des orques, des gnolls et des gobelours pour les aider et protéger leurs sombres sanctuaires. Ils rêvent de puissance et de conquêtes menées dans la violence et le sang. Le soldat des ténèbres est rarement subtil, mais ce n'est pas un barbare. En fait, il constitue un effrayant compromis entre puissance physique et ingénieuse sophistication.

Dés de vie. d10.

CONDITIONS

Pour devenir soldat des ténèbres, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Mauvais

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétences. Degré de maîtrise de 3 en Alchimie, degré de maîtrise de 1 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 3 en Connaissances (mystères), Langage (abyssal), Langage (infernal).

Dons. Volonté de fer

Spécial. Le personnage doit endurer une semaine de rituels de magie aussi douloureux que mutilants, le tout dans la solitude. Les secrets de ces rituels demandent des mois d'étude et de recherches.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du soldat des ténèbres (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance de sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Saut (For) et Scrutation (Int). Pour plus de détails sur toutes ces compétences, reportez-vous au Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de soldat des ténèbres :

Armes et armures. Les soldats des ténèbres sont formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et du bouclier, mais également au port de l'armure

Essence de magie noire (Sur). Le soldat des ténèbres peut exploiter ses connaissances profanes pour créer une huile magique dont il se recouvre. Chaque soldat des ténèbres produit une huile utilisable pour lui-même uniquement. En outre, il ne peut en créer qu'une dose chaque fois qu'il gagne ce pouvoir (aux niveaux 1, 4, 7 et 10).



TABLE 5–18 : SOLDAT DES TÉNÈBRES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Essence de magie noire
2	+2	+0	+3	+3	Arme noire
3	+3	+1	+3	+3	Élixir de magie noire
4	+4	+1	+4	+4	Essence de magie noire
5	+5	+1	+4	+4	Scarification
6	+6	+2	+5	+5	Élixir de magie noire
7	+7	+2	+5	+5	Essence de magie noire
8	+8	+2	+6	+6	Repoussant
9	+9	+3	+6	+6	Élixir de magie noire
10	+10	+3	+7	+7	Essence de magie noire

Niveau de classe + modificateur de Cha	Pouvoir/effet
2 ou moins	Citoyen de l'ombre ; le personnage gagne le don Combat en aveugle.
3–4	Célérité démoniaque ; le personnage gagne le don Attaques réflexes.
5–6	Chair ensorcelée ; le bonus d'armure naturelle du personnage augmente de +1.
7–8	Puissance infernale ; le personnage bénéficie d'un bonus inné de +1 en For, Con ou Dex.
9	Pied léger ; le personnage bénéficie d'un bonus de +3 m en vitesse de déplacement.
10	Coup impie ; le personnage gagne le pouvoir d'infliger +2d6 points de dégâts contre les créatures bonnes 3 fois par jour.
11 ou plus	Fureur maligne ; le personnage peut entreprendre une attaque à outrance conjointement avec un déplacement ou une action de mouvement, 3 rounds par jour

Niveau de classe + modificateur de Cha	Pouvoir/effet
3 ou moins	Connaissances violentes ; le personnage choisit un don parmi la liste ci-dessous.
4–6	Aura de Mal ; le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +1 à la classe d'armure
7–8	Puissance infernale intérieure ; le personnage bénéficie d'un bonus inné de +1 en Int, Sag ou Cha.
9	Sens noirs ; le personnage gagne le pouvoir perception des vibrations (peut ressentir l'emplacement de tout ce qui est situé dans un rayon de 18 mètres et en contact avec le sol)
10 ou plus	Ailes démoniaques ; le personnage peut utiliser le sort *ailes démoniaques* 1 fois par jour comme un lanceur de sorts de son niveau de classe.

Liste des dons de connaissances violentes. Ambidextrie, Arme de prédilection*, Arme en main, Attaque au galop, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Botte secrète*, Charge à mains nues, Charge dévastatrice, Combat à deux armes Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes exotiques, Parade de projectiles Piétinement, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Science du combat à mains nues, Science du critique*, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale*, Succession d'enchaînements Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement. Tir monté, Tir rapide, Uppercut.

Le personnage peut choisir les dons suivis d'un astérisque (*) plus d'une fois, mais ils doivent alors s'appliquer à une arme différente. Le personnage n'en doit pas moins remplir les conditions requises, parmi lesquelles les valeurs de caractéristique et le bonus de base à l'attaque (cf. le Chapitre 5 du *Manuel des joueurs* pour une description des dons et de leurs conditions d'obtention).

Quand il atteint le niveau requis, le soldat des ténèbres crée une nouvelle essence de magie noire et s'en recouvre le corps. Ensuite, il choisit l'un des pouvoirs surnaturels ci-dessus dont il bénéficiera à jamais, sachant qu'il est limité par son niveau de classe et son modificateur de Charisme. Il ne peut choisir deux fois le même pouvoir.

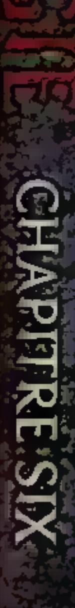
Arme noire (Sur). Après 3 rounds de préparation (impliquant des rituels et substances alchimiques qui coûtent 50 po), le soldat des ténèbres peut conférer un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts d'une arme. Si elle bénéficie déjà d'un bonus d'altération, le soldat des ténèbres a le droit de conférer à cette arme une propriété spéciale équivalent à un bonus de +1 (cf. le Chapitre 8 du *Guide du Maître* pour plus de détails sur les propriétés des armes). Ce bonus ou cette propriété n'est applicable que lorsqu'un soldat des ténèbres manie l'arme en question. L'effet du pouvoir dure pendant 1 heure par niveau de classe. Enfin, le personnage ne peut doter une arme que d'une propriété à la fois.

Élixir de magie noire (Sur). Au niveau 3, le soldat des ténèbres peut utiliser ses connaissances en magie noire et en alchimie pour créer un élixir magique qu'il absorbe ensuite. Chaque soldat des ténèbres produit un élixir utilisable pour lui-même uniquement. En outre, il ne peut en créer qu'une dose chaque fois qu'il gagne ce pouvoir (aux niveaux 3, 6 et 9).

Quand il produit un élixir, le soldat des ténèbres choisit l'un des pouvoirs surnaturels ci-dessous qu'il boit et dont il bénéficiera à jamais, sachant qu'il est limité par son niveau de classe et son modificateur de Charisme. Hormis connaissances violentes, il ne peut choisir deux fois le même pouvoir.

Scarification (Sur). En se livrant à une scarification rituelle, un soldat des ténèbres de niveau 5 acquiert une réduction des dégâts (5/+3).

Repoussant (Sur). En réalisant d'obscènes tatouages rituels, un soldat des ténèbres de niveau 8 acquiert une résistance à la magie de 20



Magie noire, sorcellerie maléfique, sorts puisés dans les forces divines des ténèbres, la magie du Mal est partout et particulièrement dangereuse.

SORTS DU MAL

Seuls quelques sorts du *Manuel des Joueurs* relèvent du registre du Mal, contrairement à ceux du présent ouvrage, qui le sont presque tous. Ces sorts dépendent donc de ce registre pour l'une des raisons suivantes au moins.

Ils provoquent des souffrances excessives ou des émotions particulièrement pénibles.

Ils font appel à des énergies ou des dieux maléfiques.

Ils créent, convoquent ou améliorent des morts-vivants ou autres monstres maléfiques.

Ils s'attaquent aux âmes.

Ils impliquent des pratiques répugnantes telles que le cannibalisme ou l'utilisation de drogues.

OÙ SE SITUE LE MAL ?

Certains pourraient avancer qu'une *boule de feu* a de fortes chances de provoquer des douleurs extrêmes et pourrait servir à tuer un groupe d'orphelins. Cela fait-il de *boule de feu* un sort du Mal ?

En soi, *boule de feu* ne fait que créer une explosion de feu. Le feu peut être utilisé à des fins malfaisantes, mais il n'est pas maléfique par nature. Lorsque l'on observe le contraste avec un sort comme *flétrissement*, dont le seul but et la seule utilisation possible consistent à flétrir la chair d'une autre créature vivante par un procédé particulièrement douloureux et débilitant, on comprend plus facilement pourquoi ce sort est maléfique.

On ne peut cependant se contenter de ne juger que les effets. Votre campagne pourrait, par exemple, faire intervenir un sort appelé *sangsue démoniaque*, qui appellerait un démon dont le rôle serait de diminuer la Force d'une cible pour une courte durée. Les effets du sort ne diffèrent que très peu de ceux d'un *rayon affaiblissant*, mais l'approche et l'accomplissement en sont très dissemblables. *Sangsue démoniaque* est un sort du Mal, ce qui n'est pourtant pas le cas de *rayon affaiblissant*. Même si l'effet est au bout du compte le même en termes de jeu, un personnage qui affrontera ces deux sorts dans l'univers du jeu ne les percevra, sans aucun doute, pas de la même manière. Le fait de puiser dans la puissance du Mal est un acte maléfique en soi, quels que soient les effets ou les raisons d'un tel recours.

Si l'on suit cette définition, on pourra, en tant que règle optionnelle, considérer les sorts suivants comme étant maléfiques et relevant du registre du Mal : *anathème, contagion, perception de la mort, profanation, séquestration*.

MAGIE CORRUPTRICE

Ceux qui sont versés dans la magie noire ont appris des sorts extrêmement maléfiques qui, en échange de la puissance abominable qu'ils confèrent, font payer un terrible prix à leurs bénéficiaires. Ces sorts sont connus sous le nom de

sorts de corruption. Il sont peu nombreux, mais représentent des applications particulièrement horribles de la magie.

Les sorts de corruption sont préparés par les lanceurs de sorts de la même manière que les sorts normaux, mais ne sont accessibles qu'aux personnages qui préparent leurs sorts à l'avance. Les magiciens et les prêtres, par exemple, peuvent utiliser des sorts de corruption, ce qui n'est pas le cas des ensorceleurs et des bardes. Ces derniers peuvent, cependant, lancer un sort corrompu à partir d'un parchemin.

Un sort corrompu ne comporte pas de composante matérielle. Au lieu de cela, il tire sa puissance de la vigueur mentale ou physique de son lanceur, par le biais d'un affaiblissement temporaire ou d'une diminution permanente de caractéristique, intervenant au moment où le sort prend fin (il n'existe pas de sort corrompu à durée permanente).

Si un sort corrompu est appliqué à une potion, un parchemin, une baguette ou quelque autre objet magique, c'est l'utilisateur de l'objet qui fait les frais de l'affaiblissement ou de la diminution de caractéristique, et non le créateur. Ce « prix de corruption », mentionné dans la description du sort, est payé à chaque utilisation de l'objet.

Les sorts de corruption ne sont pas propres à une classe. De plus, ils ne sont en aucun cas intrinsèquement divins ou profanes ; un jeteur de sorts divins lance un sort corrompu donné en tant que sort divin. De son côté, un lanceur de sorts profanes jettera ce même sort de manière profane.

LISTES DE SORTS

Cette rubrique débute par une liste de sorts de corruption, qui sont accessibles pour toute classe préparant ses sorts (par opposition à celles qui les jettent de manière spontanée). Après les sorts de corruption, on trouve les listes de sorts pour les assassins, les bardes, les chevaliers noirs, les druides, les ensorceleurs, les magiciens et les prêtres. Les effets des sorts sont résumés ici, alors que les détails sont donnés dans la description des sorts, dans la partie suivante.

SORTS DE CORRUPTION

Sorts de Corruption du 1er niveau

Trans — **Yeux acides.** Le sujet est aveuglé et tous ceux qui sont à 1,50 m ou moins subissent 1d6 pts de dégâts.

Sorts de Corruption du 2e niveau

Trans — **Crocs du roi vampire.** Confère une attaque de morsure avec un bonus +10 infligeant 1d6 pts de dégâts et un affaiblissement temporaire de 1 pt de Con.

Doigts jaillissants de Lahm. Les doigts du bénéficiaire deviennent des projectiles infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 pts de Dex.

Langue du diable. Langue effectuant des attaques de lutte avec une allonge de 4,50 m.

Sorts de Corruption du 3e niveau

Div — **Absorption d'esprit.** Le bénéficiaire a 25 % de chances d'obtenir des renseignements à partir d'un cerveau ingurgité

Évoc — **Affres de l'amour.** Inflige 1d6 pts de dégâts/2 niv. à l'être aimé du sujet.

Nécro — **Cloques purulentes.** Le sujet est victime d'un affaiblissement temporaire de 1d6 pts de For et de 1d4 pts de Cha.

Trans — **Contact de Juiblex.** Le sujet se transforme en limon vert en 4 rounds.

Putréfaction maudite d'Urfestra. Le sujet est victime d'un affaiblissement temporaire de 1d6 pts de Con/heure.

Serpents de Theggeron. Les bras du lanceur de sorts se transforment en serpents ayant une allonge de 3 m, +10 à l'attaque et 1d8 pts de dégâts plus poison.

Sorts de Corruption du 4e niveau

Nécro — **Absorption de Force.** Le lanceur de sorts obtient 1/4 de la For et de la Con de la créature lorsqu'il la dévore.

Sorts de Corruption du 5e niveau

Ench — **Tabou.** Le sujet ne peut s'exprimer sur un sujet donné.

Nécro — **Sangsue.** Le lanceur de sorts draine 1 pt de caractéristique/round au sujet et obtient un bonus de +1 par point.

Trans — **Griffes du bébilith.** Le jeteur de sorts acquiert des griffes adaptées à sa taille.

Sorts de Corruption du 6e niveau

Nécro — **Ressemblance cannibale.** Le lanceur de sorts vole l'apparence d'une personne en la mangeant, ce qui lui confère +10 aux jets de Déguisement.

Sorts de Corruption du 7e niveau

Invoc — **Mort perforante.** Jusqu'à trois créatures meurent en 1d4 rounds ou sont incapables d'agir et reçoivent 4d6 pts de dégâts.

Trans — **Ravissant ravage.** Le sujet reçoit 6d6 pts de dégâts et est étourdi, puis il subit 1d6 pts de dégâts/round.

Sorts de Corruption du 8e niveau

Ench — **Cauchemars récurrents.** Le sujet est victime d'un affaiblissement temporaire de 1d4 pts de Con et ne guérit pas.

Invoc — **Climat maléfique.** Le jeteur de sorts invoque un type d'intempérie maléfique.

Sorts de Corruption du 9e niveau

Invoc — **Apocalypse venue du ciel.** Tous les créatures comprises dans un rayon de 15 km/niv. subissent 10d6 pts de dégâts.

SORTS D'ASSASSIN

Sorts d'assassin du 1er niveau

Dépendance. Le sujet devient dépendant à une drogue.

Fièvre furieuse. Le sujet est victime d'un malus de –2 aux jets d'attaque.

Noir sac. Crée un sac extradimensionnel d'instruments de torture

Rictus de la mort. Le lanceur de sorts laisse sa « carte de visite » sur un cadavre.

Stupeur. Un sujet sans défense est placé dans un état qui lui permet simplement d'être traîné.

Sorts d'assassin du 2e niveau

Lumière obscure. Crée une zone de 1,50 m de rayon où tous peuvent se voir sans lumière.

Talent sacrificiel. Le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de Connaissances (religion) effectués lors d'un sacrifice

Sorts d'assassin du 3e niveau

Masochisme. Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts dont le jeteur de sorts est victime, il bénéficie de +1 aux jets d'attaques, de sauvegarde et autres.

Sadisme. Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts qu'il inflige, le lanceur de sorts gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres

Sorts d'assassin du 4e niveau

Armure de chair. Confère une RD (10/+1) au lanceur de sorts.

Arrêt cardiaque. Le sujet tombe immédiatement à –8 pv.

SORTS DE BARDE

Sorts de barde du 1er niveau

Chagrin. Le sujet subit un malus de –3 aux jets d'attaque, de sauvegardes et autres

Extrait de drogue. Prépare de la drogue à partir d'un objet inanimé.

Noir. Empêche la lumière normale d'éclairer.

Perversion d'arme. L'arme confirme les critiques possibles contre les ennemis d'alignement bon.

Triche. Le jeteur de sorts retire les chances de réussite d'un jeu de hasard.

Sorts de barde du 2e niveau

Chant de la mort pustuleuse. Le sujet reçoit 2d6 pts de dégâts/round tant que le lanceur de sorts se concentre.

Danse destructrice. Tout ce qui n'est pas démon subit 2d20 pts de dégâts.

Dépendance. Le sujet devient dépendant à une drogue.

Vague de tristesse. Toutes les créatures prises dans le cône subissent un malus de –3 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Sorts de barde du 3e niveau

Cri étourdissant. Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 m sont étourdies pendant 1 round.

Malédiction de la carapace putride. Le sujet est inconscient pendant 1d10 minutes.

Sadisme. Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts qu'il inflige, le lanceur de sorts gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres

Sorts de barde du 5e niveau

Âme enchaînée. Emprisonne l'âme d'une créature morte dans un talisman depuis lequel le lanceur de sorts peut la questionner.

Dépravation. Le sujet prend l'alignement mauvais.

Sorts de barde du 6e niveau

Malédiction suprême. Le sujet subit un malus de –6 à deux caractéristiques, un malus de –8 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ou a 75 % de chances de ne rien faire.

Vague de douleur. Étourdit toutes les créatures comprises dans le cône pendant 1 round/2 niv.

SORTS DE CHEVALIER NOIR

Sorts de chevalier noir du 1er niveau

Chair démoniaque. Le jeteur de sorts bénéficie d'une armure naturelle de +1/5 niv.

Esquilles. Le sujet subit un affaiblissement temporaire de 1d3 pts de Con.

Rictus de la mort. Le lanceur de sorts laisse sa « carte de visite » sur un cadavre

Sorts de chevalier noir du 2e niveau

Lame d'os. Transforme un os en arme magique.

Œil du diable. Le lanceur de sorts voit même dans les ténèbres magiques, jusqu'à 9 m.

Savoir démoniaque. Le jeteur de sorts bénéficie de +10 a un jet de Connaissances (mystères), Connaissances (plans) ou Connaissances (religion).

Sorts de chevalier noir du 3e niveau

Ailes démoniaques. Le lanceur de sorts vole à sa vitesse terrestre.

Force abyssale. Le lanceur de sorts gagne +2 en For, Con, Dex et RM.

Masochisme. Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts dont le jeteur de sorts est victime, il bénéficie de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Puissance des enfers. Le jeteur de sorts gagne +2 à la CA et +1 à sa RD existante.

Sorts de chevalier noir du 4e niveau

Griffes du sauvage. Le sujet acquiert des griffes dont les dégâts dépendent de sa taille.

Lance maléfique. Crée une *lance* +2 qui inflige des dégâts maléfiques.

SORTS DE DRUIDE

Sorts de druide du niveau 0

Conservation d'organe. Garde un organe isolé à l'abri de la décomposition.

Sorts de druide du 1er niveau

Extrait de drogue. Prépare de la drogue à partir d'un objet inanimé.

Main-araignée. La main du lanceur de sorts se transforme en araignée monstrueuse de taille P.

Rémission. Empêche la maladie d'affecter la créature pendant 24 heures.

Sorts de druide du 2e niveau

Cercle nauséeux. Les ennemis ne peuvent entreprendre d'actions ou subissent un malus de –2 aux jet d'attaque, de sauvegarde et de compétence.

Sorts de druide du 4e niveau

Griffes du sauvage. Le sujet acquiert des griffes dont les dégâts dépendent de sa taille.

Sorts de druide du 6e niveau

Syphilis. 1 créature/niv. subit une diminution permanente de 1d4 pts de en Con.

Sorts de druide du 7e niveau

Mal contagieux. Le sujet est infecté par une maladie, comme tous ceux qui le touchent.

Sorts de druide du 9e niveau

Emprise lycanthrope. 1d4 créatures sont atteintes de lycanthropie.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN

Sorts d'ensorceleur/magicien du niveau 0

Illu **Regard déstabilisant.** Le sujet est victime d'un malus de 1 aux jets d'attaque pendant 1d3 rounds.

Nécro **Conservation d'organe.** Garde un organe isolé à l'abri de la décomposition.

Trans **Langue mordue.** Le sujet subit un malus de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres pendant 1 round.

Noir. Empêche la lumière normale d'éclairer.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 1er niveau

Abjur **Rémission.** Empêche la maladie d'affecter la créature pendant 24 heures.

Ench **Résistance aux drogues.** Le sujet est immunisé contre la dépendance.

Stupeur. Un sujet sans défense est placé dans un état qui lui permet simplement d'être traîné.

Talent sacrificiel. Le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de Connaissances (religion) effectués lors d'un sacrifice.

Évoc **Lumière obscure.** Crée une zone de 1,50 m de rayon où tous peuvent se voir sans lumière.

Invoc **Extrait de drogue.** Prépare de la drogue à partir d'un objet inanimé.

Noir sac. Crée un sac extradimensionnel d'instruments de torture.

Sillage des fiélons. Crée une traînée qui force les Extérieurs maléfiques à la suivre.

Nécro **Rictus de la mort.** Le lanceur de sorts laisse sa « carte de visite » sur un cadavre.

Trans **Langue de lianes.** Le lanceur de sorts crache des lianes qui exécutent des attaques de lutte.

Mutation aberrante. Le sujet devient une aberration.

Transfert de blessure. Le lanceur de sorts transfère 1 pt de dégâts reçu/niv. à une autre créature.

Triche. Le jeteur de sorts retire les chances de réussite d'un jeu de hasard.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 2e niveau

Abjur **Gardeciel.** Le sujet bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs d'Extérieurs bons.

Ench **Cadeau suggéré.** La créature donne ce qu'elle tient au lanceur de sorts.

Dépendance. Le sujet devient dépendant à une drogue

Essoufflement. Le sujet se retrouve épuisé.

Masochisme. Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts que le jeteur de sorts reçoit, il gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Sadisme. Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts qu'il inflige, le lanceur de sorts gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Évoc **Sombre trait.** Inflige 1d8 pts de dégâts/2 niv. et étourdit 1 round.

Nécro **Danse destructrice.** Tout ce qui n'est pas démon subit 2d20 pts de dégâts.

Flétrissement. Le sujet subit 1d4 pts de dégâts par niv.

Lente assimilation. Le jeteur de sorts absorbe la santé et les moyens de subsistance d'un sujet sans défense.

Membres chancelants. La vitesse du sujet est limitée à 1,50 m ou il lui est impossible d'utiliser des objets et de lancer des sorts à composante gestuelle.

Trans **Bras long de Graz'zt.** La main du lanceur de sorts se détache de son bras et vole pour effectuer des attaques de lutte.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 3e niveau

Div **Aperçu de la vérité.** Le lanceur de sorts obtient une réponse à une question du genre oui/non.

Œil du diable. Le lanceur de sorts voit dans les ténèbres magiques jusqu'à 9 m.

Yeux du zombi. Le jeteur de sorts voit par les yeux d'un zombi

Ench **Regard maléfique.** Le sujet subit un malus de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Évoc **Lance maléfique.** Crée une *lance* +2 qui inflige des dégâts maléfiques.

Mot de terreur. Diminution permanente de 1d3 pts de Cha pour la cible.

Illu **Cruelle désillusion.** Berne pendant 1 round le sujet, qui subit ensuite un malus de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Malédiction de la carapace putride. Le sujet est inconscient pendant 1d10 minutes.

Visions aliénantes. Le sujet ne peut entreprendre d'action, et ne peut ensuite guérir naturellement.

Invoc **Mur de chaînes.** Crée une barrière de chaînes entremêlées de 20 pv/4 niv.

Noyade. Le sujet commence à se noyer et subit 2d6 pts de dégâts.

Trans **Langue serpentine.** Le jeteur de sorts crache 1 vipère de taille TP/4 niv.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 4e niveau

Abjur **Poison psychique.** Empoisonne ceux qui lancent des sorts mentaux ou de divination sur l'objet, la créature ou la zone.

Évoc **Reflet inquisiteur.** Le lanceur de sorts envoie son image à travers un miroir et peut voir et parler par son intermédiaire.

Ténèbres des damnés. Ténèbres infligeant 2d6 ou 1d6 pts de dégâts par round.

Invoc **Force abyssale.** Le lanceur de sorts gagne +2 en For, Con, Dex et RM.

Mur de chaînes cinglantes. Crée une barrière de chaînes entremêlées de 20 pv/4 niv. qui inflige 3d6 pts de dégâts à ceux qui sont à moins de 1,50 m.

Puissance des enfers. Le jeteur de sorts gagne +2 à la CA et +1 à sa RD existante.

Nécro **Dévastation.** Aveugle le sujet et le rend sans défense pendant 1 round/niv., puis –2 aux jets d'attaque, de sauvegardes et autres pendant 3d10 minutes.

Douleur distillée. Extrait une dose de douleur distillée d'une victime torturée.

Sinistre vengeance. Arrache la main de la cible, lui infligeant 6d6 pts de dégâts, puis la main attaque son ancien propriétaire.

Trans **Chaînes dansantes.** Anime une chaîne/niv.

Perversion des convocations. Crée une zone où seules les créatures maléfiques peuvent être convoquées.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 5e niveau

Abjur **Séquestration de possédant.** Un sujet capable de posséder des créatures se retrouve emprisonné dans son corps actuel.

Invoc **Appel de destrier noir.** Convoque 1 destrier noir.

Horde de dretchs. Convoque 2d4 dretchs.

Horde de lémures. Convoque 2d4 lémures.

Mur de vase. Créé une barrière de 50 pv/4 niv. qui paralyse et inflige 2d6 pts de dégâts à ceux qui la touchent.

Nécro **Âme enchaînée.** Emprisonne l'âme d'une créature morte dans un talisman depuis lequel le lanceur de sorts peut la questionner.

Arrêt cardiaque. Le sujet tombe immédiatement à –8 pv.

Trans **Écho de résistance.** Les ennemis doivent réussir deux fois leur jet de résistance à la magie face au lanceur de sorts.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 6e niveau

Abjur **Neutralisation de possédant.** Un sujet capable de posséder des créatures est rendu impuissant.

Piège astral. Capture une créature astrale et la garde immobilisée.

Illu **Message trompeur.** Comme *communication à distance*, sauf que le lanceur de sorts imite quelqu'un d'autre.

Invoc **Appel de bébilith.** Convoque un bébilith pour faire face à un démon.

Nécro **Renforcement ectoplasmique.** Un mort-vivant intangible gagne +1 à la CA, +1d8 pv, +1 aux jets d'attaque, +2 à la résistance au renvoi par tranche de 3 niv.

Trans **Furtivité du fiélon.** Le pouvoir de *téléportation sans erreur* du fiélon est à incantation rapide.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 7e niveau

Div **Vision du fiélon.** Le lanceur de sorts voit dans les ténèbres magiques, discerne l'invisibilité sur 18 m et détecte le Bien.

Évoc **Tornade acérée.** Crée une colonne mobile d'un rayon de 1,50 m/niv. infligeant 1d8 pts de dégâts/2 niv. chaque round.

Invoc **Mur de tous les yeux.** Crée une barrière qui paralyse et consume ceux qui la touchent et à travers laquelle le lanceur de sorts peut voir.

Trans **Regard du tyrannœil.** Un œil du lanceur de sorts acquiert au hasard un des rayons du tyrannœil.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 8e niveau

Invoc **Voleur imaginaire.** Crée une force invisible qui dérobe à autrui.

Nécro **Exaction vitale.** Le lanceur de sorts draine 1 pt de caractéristique par round et rajeunit.

Tourne-trippes. Tue le sujet et confère 4d6 pv temporaires et +4 en Force au lanceur de sorts.

Trans **Dépouillement.** Désintègre l'objet de plus grande valeur du sujet.

Malédiction suprême. Le sujet subit un malus de –6 à deux caractéristiques, un malus de –8 aux jets d'attaque et sauvegarde, ou a 75 % de chances de ne rien faire.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 9e niveau

Ench **Violation de l'esprit.** Le lanceur de sorts apprend tout ce que sait le sujet et peut altérer sa mémoire et son savoir.

Évoc **Poing de la cruauté.** Poing infligeant 1d6 pts de dégâts/niv. chaque round.

Invoc **Ténèbres ultimes.** Obscurité de 30 m de rayon à travers laquelle les créatures maléfiques peuvent voir.

SORTS DE PRÊTRE

Sorts de prêtre du niveau 0

Conservation d'organe. Garde un organe isolé à l'abri de la décomposition pendant 24 heures.

Langue mordue. Le sujet subit un malus de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres pendant 1 round.

Noir. Empêche la lumière normale d'éclairer.

Sorts de prêtre du 1er niveau

Chagrin. Le sujet est victime d'un malus de -3 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Chagrin d'amour. Le sujet est sans défense pendant 1 round.

Extrait de drogue. Prépare de la drogue à partir d'un objet inanimé.

Fièvre furieuse. Le sujet est victime d'un malus de –2 aux jets d'attaque.

Langue de Baalzebul. Le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Bluff, Diplomatie et Renseignements.

Lente assimilation. Le jeteur de sorts absorbe la santé et les moyens de subsistance d'un sujet sans défense.

Main-araignée. La main du lanceur de sorts se transforme en araignée monstrueuse de taille P.

Rémission. Empêche la maladie d'affecter la créature pendant 24 heures.

Résistance aux drogues. Le sujet est immunisé contre la dépendance.

Stupeur. Un sujet sans défense est placé dans un état qui lui permet simplement d'être traîné.

Talent sacrificiel. Le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de Connaissances (religion) effectués lors d'un sacrifice.

Sorts de prêtre du 2e niveau

Danse destructrice. Tout ce qui n'est pas démon subit 2d20 pts de dégâts.

Dépendance. Le sujet devient dépendant à une drogue.

Esquilles. Le sujet subit un affaiblissement temporaire de 1d3 pts de Con.

Essoufflement. Le sujet se retrouve épuisé.

Membres arachnéens. Le lanceur de sorts acquiert de longs membres d'araignée qui lui procurent une vitesse de 9 m et il peut se déplacer sur les surfaces verticales.

Membres chancelants. La vitesse du sujet est limitée à 1,50 m, ou il lui est impossible d'utiliser des objets et de lancer des sorts à composante gestuelle.

Nuage de spores du vrock. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 m subissent 1d8 pts de dégâts et 1d2 pts de plus/round pendant 10 rounds.

Sombre trait. Inflige 1d8 pts de dégâts/2 niv. et étourdit 1 round.

Vague de tristesse. Toutes les créatures situées dans le cône subissent un malus de –3 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Sorts de prêtre du 3e niveau

Bombe du nécromancien. Le mort-vivant visé explose et inflige 1d6 pts de dégâts/2 niv. lorsqu'il est frappé ou à une heure précise.

Cercle nauséeux. Les ennemis ne peuvent faire d'actions ou subissent un malus de –2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence.

Dévastation. Aveugle le sujet et le rend sans défense pendant 1 round/niv., puis –2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres pendant 3d10 minutes.

Écorcheur. Griffes noires infligeant 1d8 pts de dégâts/niv. et coups critiques causant des hémorragies.

Flétrissement. Le sujet subit 1d4 pts de dégâts par niv.

Lame d'os. Transforme un os en arme magique.

Lance maléfique. Crée une *lance* +2 qui inflige des dégâts maléfiques.

Masochisme. Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts dont le jeteur de sorts est victime, il bénéficie de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Œil du diable. Le lanceur de sorts voit même dans les ténèbres magiques, jusqu'à 9 m.

Poigne d'Orcus. Inflige 1d3 pts de dégâts/round et paralyse les ennemis pendant que le lanceur de sorts se concentre.

Sadisme. Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts qu'il inflige, le lanceur de sorts bénéficie de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Yeux du zombi. Le jeteur de sorts voit par les yeux d'un zombi.

Sorts de prêtre du 4e niveau

Arrêt cardiaque. Le sujet tombe immédiatement à –8 pv.

Force abyssale. Le lanceur de sorts bénéficie de +2 en For, Con, Dex et RM.

Griffes du sauvage. Le sujet acquiert des griffes dont les dégâts dépendent de sa taille.

Identification de coupable. Le lanceur de sorts découvre l'identité d'une personne.

Poison psychique. Empoisonne ceux qui lancent des sorts mentaux ou de divination sur l'objet, la créature ou la zone.

Puissance des enfers. Le jeteur de sorts gagne +2 à la CA et +1 à sa RD existante.

Ténèbres des damnés. Ténèbres infligeant 2d6 ou 1d6 pts de dégâts/round.

Sorts de prêtre du 5e niveau

Arrache-cœur. Le sujet meurt en 1d3 rounds ou subit 3d6 pts de dégâts +1/niv.

Dépravation. Le sujet prend l'alignement mauvais.

Écho de résistance. Les ennemis doivent réussir deux fois leur jet de résistance à la magie face au lanceur de sorts.

Feu crématoire. Consume un cadavre ou un mort-vivant.

Message trompeur. Comme *communication à distance*, sauf que le lanceur de sorts imite quelqu'un d'autre.

Sorts de prêtre du 6e niveau

Furtivité du fiélon. Le pouvoir de *téléportation sans erreur* du lanceur de sorts est à incantation rapide.

Mille aiguilles. Des aiguilles perforantes infligent 2d6 pts de dégâts et la cible subit un malus de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.

Nuage de l'achaieraï. Nuage infligeant 2d6 pts de dégâts et *confusion*.

Piège astral. Capture une créature astrale et la garde immobilisée

Sorts de prêtre du 7e niveau

Emprisonnement d'âme. Séquestre une âme dans un petit objet et la victime subit un affaiblissement temporaire de 1d4 pts de Con/jour

Malédiction suprême. Le sujet subit un malus de –6 à deux caractéristiques, un malus de –8 à ses jets d'attaque et de sauvegarde, ou a 75% de chances de ne rien faire.

Misère. Inflige 1d8 pts de dégâts/niv. sur un rayon de 6 m et étourdit les ennemis pendant 1d4 rounds.

Vision du fiélon. Le lanceur de sorts voit dans les ténèbres magiques, discerne l'invisibilité sur 18 m et détecte le Bien.

Sorts de prêtre du 8e niveau

Contamination. Une grande quantité d'eau est empoisonnée.

Genèse de bodak. Transforme un sujet consentant en bodak.

Mal contagieux. Le sujet est infecté par une maladie, comme tous ceux qui le touchent.

Sorts de prêtre du 9e niveau

Saccage. Détruit les plantes et endommage les objets dans un rayon de 30 m/niv.

Sauvagerie collective. Les créatures situées dans un rayon de 3 m/niv. deviennent hostiles et féroces.

Emprise lycanthrope. 1d4 créatures sont atteintes de lycanthropie.

DOMAINES DE PRÊTRE

Les nouveaux domaines présentés ici comprennent certains des sorts apportés par le présent ouvrage, ainsi que de nombreux autres, décrits dans le *Manuel des Joueurs*.

Les divinités évoquées comprennent plusieurs seigneurs démons et archidiables. D'ordinaire, de telles entités n'accordent pas de sorts, mais certaines peuvent tout de même faire office de divinité tutélaire pour un prêtre spécialisé dans le domaine adéquat, que celui-ci vénère un dieu particulier ou non.

Domaine de la Bestialité

Divinités. Karaan, Yeenoghu.

Pouvoir accordé. Le personnage acquiert le pouvoir extraordinaire d'odorat

Sorts du domaine de la Bestialité

1 **Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts
2 **Force de taureau.** Confère 1d4+1 pts de Force pendant 1 h/niv.
3 **Morsure magique aggravée.** Une arme naturelle du sujet bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts/3 niv. (+5 max.).
4 **Griffes du sauvage.** Le sujet acquiert des griffes dont les dégâts dépendent de sa taille.
5 **Charme-monstre.** Le sujet (monstre) croit être l'allié du PJ.
6 **Immobilisation de monstre.** Immobilise n'importe quelle créature.
7 **Tornade acérée.** Crée une colonne mobile d'un rayon de 1,50 m/niv. infligeant 1d8 pts de dégâts/2 niv. chaque round.
8 **Sauvagerie collective.** Les créatures situées à moins de 3 m/niv. deviennent hostiles et féroces.
9 **Emprise lycanthrope.** 1d4 créatures sont atteintes de lycanthropie.

Domaine de la Corruption

Divinités. Démogorgon, l'Expectateur.

Pouvoir accordé. Une fois par jour, le personnage peut attaquer un objet en faisant fi de sa solidité.

Sorts du domaine de la Corruption

1 **Anathème.** Inflige un malus de –2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, entre autres.
2 **Cécité/surdité.** Rend la cible aveugle ou sourde.
3 **Contagion.** Infecte la cible.
4 **Dépravation.** Le sujet prend l'alignement mauvais.
5 **Débilité.** L'intelligence de la cible tombe à 1
6 **Syphilis.** 1 créature/niv. subit une diminution permanente de 1d4 pts de Con.
7 **Aliénation mentale.** La cible souffre en permanence de *confusion*.
8 **Contamination.** Une grande quantité d'eau est empoisonnée.

9 **Saccage.** Détruit les plantes et endommage les objets dans un rayon de 30 m/niv.

Domaine de la Cupidité

Divinités. Mammon

Pouvoir accordé. Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Crochetage, Estimation et Vol à la tire.

Sorts du domaine de la Cupidité

1 **Triche.** Le jeteur de sorts retire les chances de réussite d'un jeu de hasard.
2 **Cadeau suggéré.** La créature donne ce qu'elle tient au lanceur de sorts.
3 **Déblocage.** Ouvre les portes fermées, même par magie.
4 **Émotion.** Fait naître une forte émotion chez le sujet.
5 **Fabrication.** Transforme les matières premières en produit fini.
6 **Défense magique.** Plusieurs effets magiques protègent une zone
7 **Téléportation d'objet.** Comme *téléportation*, mais sur un objet.
8 **Voleur imaginaire.** Crée une force invisible qui dérobe autrui.
9 **Attirance.** Objet ou lieu attire certaines créatures.

Domaine des Démons

Divinités. Démogorgon, Graz'zt, Yeenoghu.

Pouvoir accordé. Le personnage bénéficie d'un bonus divin de +1 aux attaques à mains nues et aux attaques naturelles.

Sorts du domaine des Démons

1 **Chair démoniaque.** Le jeteur de sorts gagne armure naturelle +1/5 niv.
2 **Savoir démoniaque.** Le jeteur de sorts gagne +10 sur un jet de Connaissances (mystères), Connaissances (plans) ou Connaissances (religion).
3 **Ailes démoniaques.** Le lanceur de sorts vole à sa vitesse de déplacement terrestre
4 **Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.
5 **Contrat.** Force un élémentaire ou un Extérieur de 8 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ
6 **Contrat intermédiaire.** Comme *contrat*, mais jusqu'à 16 DV.
7 **Vision du fiélon.** Le lanceur de sorts voit dans les ténèbres magiques, discerne l'invisibilité sur 18 m et détecte le Bien.
8 **Ténèbres ultimes.** Obscurité de 30 m de rayon à travers laquelle les créatures maléfiques peuvent voir.
9 **Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité

Domaine des Diables

Divinités. Asmodée, Belzébuth, Mammon, Méphistophélès.

Pouvoir accordé. Une fois par jour, le personnage peut ajouter son niv. à un jet de Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Psychologie.

Sorts du domaine des Diables

1 **Queue du diable.** Le jeteur de sorts acquiert une queue en pointe qui inflige 1d4 pts de dégâts.
2 **Œil du diable.** Le lanceur de sorts voit dans les ténèbres magiques jusqu'à 9 m.
3 **Prestance diabolique.** Le jeteur de sorts acquiert 1d4+1 en Cha et devient un Extérieur.
4 **Feu des enfers.** Explosion de souffre infligeant 3d6 pts de dégâts sur un rayon de 1,50 m.
5 **Contrat.** Force un élémentaire ou un Extérieur de 8 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ.
6 **Contrat intermédiaire.** Comme *contrat*, mais jusqu'à 16 DV.
7 **Tempête de feu des enfers.** Explosion de souffre infligeant 5d6 pts de dégâts dans un rayon de 6 m.
8 **Exigence.** Comme *communication à distance*, plus *suggestion*.
9 **Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Domaine de l'Obscurité

Divinités. Graz'zt, le Xammux.

Pouvoir accordé. Le personnage bénéficie du don Combat en aveugle.

Sorts du domaine de l'Obscurité

1 **Vision dans le noir.** Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.
2 **Sombre trait.** Inflige 1d8 pts de dégâts/2 niv. et étourdit 1 round.
3 **Ténèbres profondes.** Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.
4 **Ténèbres des damnés.** Ténèbres infligeant 2d6 ou 1d6 pts de dégâts par round
5 **Tentacules noirs d'Evard.** 1d4 tentacules +1/niv. attaquent les créature au hasard dans un rayon de 4,50 m.
6 **Mur de force.** Mur immunisé contre les dégâts.
7 **Traversée des ombres.** Permet de voyager plus rapidement.
8 **Ténèbres ultimes.** Obscurité de 30 m de rayon à travers laquelle les créatures maléfiques peuvent voir.
9 **Écran.** Empêche de voir dans une zone, même par *scrutation*.

Domaine de la Souffrance

Divinités. Rallaster, Scahrossar.

Pouvoir accordé. Le personnage peut, une fois par jour lors d'un coup asséné, convertir les dégâts infligés en soins personnels, jusqu'à un maximum de 1 point de dégâts par niv.

Sorts du domaine de la Souffrance

1 **Fièvre furieuse.** Le sujet est victime d'un malus de –2 aux jets d'attaque.
2 **Sadisme.** Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts qu'il inflige, le lanceur de sorts gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.
3 **Dévastation.** Aveugle le sujet et le rend sans défense pendant 1 round/niv., puis –2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres pendant 3d10 minutes.
4 **Douleur distillée.** Extrait une dose de douleur distillée d'une victime torturée
5 **Mille aiguilles.** Des aiguilles perforantes infligent 2d6 pts de dégâts et la cible subit un malus de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.
6 **Syphilis.** 1 créature/niv. subit une diminution permanente de 1d4 pts de Con.
7 **Vague de douleur.** Étourdit tous ceux qui sont compris dans le cône pendant 1 round/2 niv.
8 **Symbole** (douleur uniquement). Rune magique qui, activée, provoque des souffrances.
9 **Tortures éternelles.** La cible se retrouve sans défense, ne vieillit pas et toutes ses caractéristiques autres que la Con tombent à 0.

SORTS

Vous trouverez ci-après la description des nouveaux sorts maléfiques, dont beaucoup peuvent être utilisés par toutes les classes de jeteurs de sorts. Tous sont des sorts du Mal, des sorts de corruption ou des sorts en étroit rapport avec le contenu de cet ouvrage. Ils sont présentés dans l'ordre alphabétique.

Composante. En plus des composantes classiques du *Manuel des Joueurs*, certains des sorts présentés ici nécessitent les composantes particulières suivantes.

Âme. Le lanceur de sorts doit posséder l'âme de quelqu'un, spécialement préparée et conservée dans un récipient adapté (cf. *La puissance de l'âme* dans le Chapitre 2), pour pouvoir jeter ce sort.

Corruption. Le jeteur de sorts paie le prix mental ou physique correspondant (sous la forme d'une diminution permanente ou d'un affaiblissement temporaire de caractéristique) pour pouvoir lancer un sort corrompu.

Démon. Le jeteur de sorts doit être un Extérieur d'alignement mauvais en provenance des Abysses pour pouvoir lancer ce sort.

Diable. Le lanceur de sorts doit être un Extérieur d'alignement mauvais en provenance des Neuf Enfers pour pouvoir jeter ce sort.

Drogue. Le jeteur de sorts doit se trouver sous l'influence de la drogue mentionnée dans la description de ce sort afin de pouvoir le lancer.

Fiélon. Le jeteur de sorts doit être un Extérieur en provenance des plans inférieurs pour pouvoir lancer ce sort.

Lieu. Le lanceur de sorts doit se trouver en un endroit précis (en général un site dédié au Mal) pour pouvoir jeter ce sort.

Maladie. Le lanceur de sorts doit être contaminé par la maladie mentionnée dans la description de ce sort afin de pouvoir le jeter.

Mort-vivant. Le personnage doit être un mort-vivant pour pouvoir lancer ce sort.

Absorption de Force

Nécromancie [Mal]
Niveau : Corruption 4
Composantes : V, G, F, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Le jeteur de sorts doit ingurgiter au moins un morceau de chair du cadavre d'une autre créature, ce qui lui confère un quart de la valeur de Force de la créature sous la forme d'un bonus d'altération en Force, et un quart de la valeur de Constitution de la créature sous la forme d'un bonus d'altération en Constitution.

Focaliseur : une portion fraîche ou bien conservée (encore saignante) de 30 grammes de la chair d'une autre créature.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Sagesse.

Absorption d'esprit

Divination [Mal]
Niveau : Corruption 3
Composantes : V, G, F, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Le lanceur de sorts doit ingurgiter au moins un morceau du cerveau d'une autre créature morte. Ce faisant, il acquiert une partie de la mémoire et du savoir de la créature, à tel point qu'il a 25 % de chances de se rappeler chaque fait marquant connu de la créature : histoire familiale, événements récents, structure générale du lieu de vie de la créature, détails sur la mort de celle-ci, plans importants, mots de passe, mots de commande des objets magiques et autres connaissances de ce genre. Les compétences, les dons, les sorts et autres acquis de cet ordre ne peuvent être obtenus de cette manière.

Chaque fait précis n'autorise qu'une tentative de rappel pour le jeteur de sorts. Une fois que le sort est terminé, le lanceur de sorts n'a plus la capacité de prendre conscience d'autres faits par ce biais.

Focaliseur : une portion fraîche ou bien conservée (encore saignante) de 30 grammes du cerveau d'une autre créature.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Sagesse.

Affres de l'amour

Évocation [Mal, mental]
Niveau : Corruption 3
Composantes : V, G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Une hampe d'énergie noire verdâtre jaillit de la main du lanceur de sorts et tente d'atteindre un ennemi par une attaque de contact à distance. Le sujet, s'il est touché, n'encourt aucun dégât. Par contre, son meilleur ami, ou l'être le plus cher à ses yeux, se trouve au même instant ravagé par la douleur et subit 1d6 points de dégâts pour chaque tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (maximum 10d6). Il n'y a pas de limite à la distance qui peut séparer le lanceur de sorts de l'être aimé, et ce dernier n'a droit à aucun jet de sauvegarde ni à son éventuelle résistance à la magie. Il n'y a que s'il se trouve dans une *zone d'antimagie* que l'élu évitera les effets du sort.

Le MD et les joueurs pourront mettre un moment avant de déterminer qui représente l'être le plus cher aux yeux du sujet. Le MD est seul juge pour en décider dans le cas des PNJ. Il est rare (mais pas impossible) qu'aucun individu ne corresponde à cette définition, et dans ce cas seulement, c'est le sujet qui subit les dégâts.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1d6 points d'Intelligence.

Ailes démoniaques

Transmutation [Mal]
Niveau : Che 3, Démonologue 3, Démons 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

D'imposantes ailes de chauve-souris poussent dans le dos du jeteur de sorts. Grâce à elles, le bénéficiaire peut voler à sa vitesse normale de déplacement au sol (degré de manœuvrabilité moyen). Il peut porter son poids transportable normal, et les charges influencent sa vitesse de vol de la même manière que sa vitesse de déplacement au sol.

Âme enchaînée

Nécromancie [Mal]
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G, F, Lieu
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts extrait l'âme d'une créature morte et l'emprisonne à l'intérieur d'un talisman spécialement conçu. Il est nécessaire que le sujet ait été en possession du talisman au moment de sa mort, sans cela, le sort ne peut fonctionner.

A partir de là, si le lanceur de sorts possède le talisman, il peut appeler l'âme du sujet et la questionner sur ce qu'elle savait de son vivant, pendant une durée maximale de 1 round/niveau chaque jour, au rythme d'une question par round. L'âme garde l'aspect du sujet de son vivant, y compris les vêtements et l'équipement portés le jour de la mort. Les réponses sont claires, complètes et précises.

Si le sujet est hostile ou si la réponse à la question constitue un secret qui lui était cher de son vivant, il a le droit d'effectuer un jet de Volonté. En cas de réussite, le sort prend fin et l'âme part pour l'au-delà.

Focaliseur : le talisman qui servira de réceptacle pour l'âme.

Lieu : une zone placée sous les effets d'une *profanation* ou d'une *sanctification maléfique*.

Aperçu de la vérité

Divination [Mal]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, Drogue
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure

Le lanceur de sorts est capable de voir à travers le voile de la réalité, ce qui lui permet de poser une seule question à des entités maléfiques sans nom échappant à la conscience. La question doit être formulée de manière à appeler une réponse par oui ou par non. Ce qui est répondu est correct 75 % du temps. Si la réponse est trop incertaine d'après le MD, alors rien ne sera révélé. Le sort, dans le meilleur des cas, apporte des renseignements qui pourront aider les personnages dans leurs choix. Dans le cas où une réponse en un seul mot pourrait induire en erreur, le MD peut choisir de transmettre plutôt une courte association de mots (cinq tout au plus).

Drogue : vapeur de mordayn.

Apocalypse venue du ciel

Invocation (création) [Mal]
Niveau : Corruption 9
Composantes : V, G, M, Corruption
Temps d'incantation : 1 jour
Portée : personnelle
Zone d'effet : 15 kilomètres de rayon/niveau, centré sur le jeteur du sort
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts appelle les forces les plus sombres de l'existence à précipiter la destruction sur les terres environnantes. Toutes les créatures et tous les objets situés dans la zone d'effet du sort subissent 10d6 points de dégâts de feu, d'acide ou de son (au choix du lanceur de sorts). Cette dévastation décime généralement les forêts, rétame les montagnes et balaye des populations entières d'êtres vivants. Le jeteur de sorts est également sujet aux dégâts et doit payer le prix de corruption.

Composante matérielle : un artefact, généralement de nature bonne, corrompu pour les besoins de cette utilisation perverse.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 3d6 points de Constitution et diminution permanente de 4d6 points de Sagesse. Le simple fait de préparer ce sort inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse, plus 1d3 points supplémentaires pour chaque jour que le lanceur de sorts le garde préparé.

Appel de bébilith

Invocation (appel) [Mal]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : 1 bébilith
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Total	Effets
9 ou moins	Le bébilith et le démon attaquent le jeteur de sorts
10–12	Le bébilith ignore le démon et tente d'attraper une autre créature déterminée aléatoirement (peut-être le lanceur de sorts) à moins de 30 mètres de son apparition. Elle s'en retourne ensuite vers les Abysses pour dévorer sa proie et ne reviendra pas.*
13–18	Le bébilith s'enfuit sans prendre part à l'action.
19–21	Le démon s'enfuit et le bébilith tente d'attraper une autre créature déterminée aléatoirement (peut-être le lanceur de sorts) à moins de 30 mètres de son apparition. Elle s'en retourne ensuite vers les Abysses pour dévorer sa proie et ne reviendra pas.*
22–30	Le démon s'enfuit et le bébilith part à sa poursuite 1 round plus tard.
31 ou plus	Le bébilith attrape le démon et ils disparaissent tous les deux.* Le démon disparaît à jamais.

* Le bébilith tente d'engager une lutte avec sa cible. Si le jet de lutte est réussi, le bébilith et sa victime sont tous deux affectés par le pouvoir de *changement de plan* du bébilith (ces circonstances particulières permettent au bébilith d'emmener une créature avec lui, ce qu'il ne peut réaliser en temps normal).

En présence d'un démon, le jeteur de sorts invoque un bébilith (un démon qui pourchasse les autres démons) pour tuer ou poursuivre ce démon. Ce sort représente cependant une offre risquée. Pour déterminer les effets du sort, soustrayez le nombre de dés de vie du démon à 12 (soit les DV du bébilith), ajoutez le résultat d'un jet de lanceur de sorts et consultez la table ci-dessus.

Si le sort est jeté alors qu'aucun démon n'est présent, le bébilith se comporte comme si le résultat du jet de lanceur de sorts était de 10.

Composantes matérielles : un bout de chair de démon et un morceau de fer.

Appel de destrier noir

Invocation (appel) [Mal]
Niveau : Démonologue 4, Ens/Mag 5
Composantes : V, G, Âme
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : 1 destrier noir
Durée : 1 semaine
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts appelle à lui un destrier noir des plans inférieurs, en lui offrant l'âme qu'il a préparée. En retour, le destrier noir le sert pendant une semaine en tant que monture ou garde, à moins que la créature s'éloigne à plus de 45 mètres du jeteur de sorts, auquel cas, elle retourne dans son plan d'origine. Si le sort est lancé de nouveau, un nouveau destrier noir remplace l'ancien, même si ce dernier est encore présent au moment de l'incantation.

Armure de chair

Abjuration [Mal]
Niveau : Asn 4
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

Avant l'incantation de ce sort, l'assassin doit dépouiller la peau d'une créature de sa taille et la porter sur sa propre chair, comme un vêtement ou une armure. Une

fois le sort lancé, la peau de l'assassin devient plus résistante aux coups tranchants, perforants, contondants et autres blessures. Il bénéficie d'une réduction des dégâts de (10/+1). Une fois que le sort a évité un total de 5 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 50 points), son utilisation prend fin et la peau pourrit lentement, se détachant par morceaux comme une mue de serpent.

Composante matérielle : un morceau de chair, écorché sur le corps du lanceur de sorts pendant l'incantation (ce qui occasionne 1 point de dégâts).

Focaliseur : la peau complète et fraîchement recueillie d'une créature de la taille du lanceur de sorts.

Arrache-cœur

Transmutation [Mal]
Niveau : Prê 5
Composantes : V, G, Maladie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : le cœur d'une créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Le prêtre tend sa main vide et le cœur toujours battant du sujet y apparaît. La cible meurt en 1d3 rounds et seul un sort de *guérison*, *régénération*, *miracle* ou *souhait* peut la sauver pendant cette courte période. Elle a par ailleurs droit à un jet de Vigueur pour survivre à l'agression. Si elle la réussit, elle subit, au lieu d'une mort automatique, 3d6 points de dégâts auxquels s'ajoutent +1 point par niveau de lanceur de sorts, correspondant à des atteintes globales à la poitrine et aux organes internes. Bien entendu, la victime peut aussi succomber à ces blessures malgré un éventuel jet de sauvegarde couronné de succès.

Une créature sans anatomie définissable ne peut être affectée par ce sort.

Maladie : pourriture spirituelle.

Arrêt cardiaque

Nécromancie [Mal]
Niveau : Asn 4, Ens/Mag 5, Prê 4
Composantes : G, Drogue
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 humanoïde ou animal vivant
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Canalisant toute la haine et la colère des forces ténébreuses, le lanceur de sorts provoque une foudroyante crise cardiaque chez le sujet. La cible tombe soudainement à –8 points de vie, puis à –9 points de vie à la fin du round en cours. Si quelqu'un réussit immédiatement un jet de Premiers Secours (DD 15) sur le sujet ou lui confère d'une manière ou d'une autre davantage de points de vie, ce dernier se stabilise. Autrement, à la fin du round suivant, le sujet se retrouve à –10 points de vie et meurt.

Drogue : baccara.

Bombe du nécromancien

Nécromancie [Mal]
Niveau : Prê 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : contact
Cible : 1 créature morte-vivante
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait exploser un mort-vivant dans un souffle d'énergie destructrice à une heure définie, intervenant avant la fin du sort, à moins qu'il ne subisse auparavant au moins 1 point de dégâts, ce qui provoque également la détonation. L'explosion qui en résulte prend la forme d'un rayonnement de 3 mètres qui inflige 1d6 points de dégâts par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (maximum 10d6).

Bien que ce sort puisse constituer une forme d'attaque efficace contre une créature morte-vivante, les nécromanciens aiment à s'en servir pour créer des morts-vivants capables d'attaques suicides (si tant est qu'un tel terme puisse être employé pour une créature déjà morte). Des squelettes ou des zombis ainsi équipés peuvent s'avérer soudain très dangereux pour des adversaires qui ont l'habitude de les mépriser.

Composante matérielle : une goutte de bile et un peu de souffre.

Bras long de Graz'zt

Transmutation [Mal]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

L'une des mains du jeteur de sorts se sépare du bras correspondant. Le mage peut, par la simple pensée, contrôler la main, au prix d'une action libre. Cette dernière peut voler à une vitesse de déplacement de 6 mètres (degré de manœuvrabilité parfait).

Au moment de l'incantation, le jeteur de sorts subit 2d4 points de dégâts, mais il en récupère autant lorsque la main se rattache au bras (à moins qu'elle ne soit détruite ou que quelque chose l'empêche d'atteindre le bras avant la fin du sort). La guérison de ces dégâts s'effectue normalement. Pendant toute la durée du sort, la main flottante peut administrer tout sort dont la portée est contact et que son propriétaire est capable de lancer. Le sort confère un bonus de +2 aux attaques de contact de corps à corps de la main détachée, qui se résolvent par ailleurs comme en temps normal. La main est aussi capable de prendre en tenaille, comme n'importe quelle créature.

La main peut frapper des adversaires (attaque à mains nues normale avec un bonus à l'attaque de +2), ou attraper des objets et les déplacer (avec la Force du jeteur de sorts). Elle peut aussi effectuer des attaques de lutte, mais on la considère comme de taille TP.

Si la main sort de la portée du sort, si son propriétaire ne peut plus la voir ou s'il ne la dirige pas, elle tente alors de revenir à lui d'elle même et de se rattacher au poignet.

La main bénéficie de l'esquive surnaturelle (dégâts réduits de moitié sur un jet de Réflexes manqué et dégâts annulés sur un jet de sauvegarde réussi), des bonus de sauvegarde du lanceur de sorts et d'une CA 22. Le modificateur d'Intelligence du mage s'applique à la CA de la main comme s'il s'agissait de la Dextérité de cette dernière. La main possède 2d4 points de vie, qui correspondent au nombre de pv que son propriétaire a perdus lors de sa création.

Cadeau suggéré

Enchantement [mental]
Niveau : Cupidité 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts enchante une créature qui se sent soudain obligée de lui donner ce qu'elle tient au moment de l'incantation. La créature se rapprochera de son mieux du lanceur de sorts au round suivant, pour lui offrir l'objet au prix d'une action simple.

Le sort permet ainsi au lanceur d'agir en dehors de son tour pour accepter le « cadeau » si la créature l'atteint et lui tend l'objet (à condition qu'il ait une main libre et soit capable de porter l'objet). Le sujet se défend normalement, agira comme bon lui semble au cours des rounds suivants et pourra même tenter de reprendre l'objet s'il le désire. Si le sujet n'a pas la possibilité de faire ce que le sort lui impose, l'enchantement s'évapore. Par exemple, si le sujet est paralysé et qu'il ne peut donc se déplacer ou laisser choir l'objet, rien ne se passe.

Cauchemars recurrents

Enchantement [Mal, mental]
Niveau : Corruption 8
Composantes : V, G, F, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts fait endurer au sujet des rêves hantés par des démons, si réels et effrayants que le sommeil ne lui est d'aucun repos et qu'il finira par se suicider. Le lanceur de sorts doit posséder un morceau de chair de la cible et réussir une attaque de contact au moment de l'incantation de *cauchemars récurrents*. Si la cible manque son jet de Vigueur, le sort commence à agir. Ensuite, le jeteur de sorts doit psalmodier pendant 12 heures par semaine et payer le prix de corruption chaque semaine pour maintenir le sort en action.

Le sujet commence à ressentir les effets du sort dès son prochain sommeil, et des cauchemars de divinités du Mal et de démons le hantent. Ces cauchemars se répètent chaque nuit, et infligent à chaque fois un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme au sujet qui, de plus, ne bénéficie d'aucune guérison naturelle pour la journée. Lorsque le Charisme du sujet tombe à 0, il rentre dans une transe au cours de laquelle il offre mentalement son âme à un démon pour qu'il la dévore. Cette nuit-là, le sujet meurt et ne pourra même pas être ramené à la vie par un sort de *résurrection suprême*.



Le sujet a droit à un nouveau jet de sauvegarde par jour pour résister au sort, et il lui suffit d'en réussir un pour mettre un terme aux cauchemars. Par contre, si le sort atteint son objectif, le focaliseur disparaît, ce qui informe le lanceur de sorts que le sujet est mort.

Focaliseur : une portion fraîche ou bien conservée (encore saignante) de 30 grammes de la chair d'une autre créature.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force infligé d'une traite à la fin de chaque semaine.

Cercle nauséeux

Évocation [Mal]
Niveau : Dru 2, Prê 3
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Zone d'effet : émanation d'un rayon de 6 m autour d'un cercle de 60 cm tracé sur le sol et centré sur le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

L'énergie du Mal jaillit dans toutes les directions depuis l'origine du sort, ce qui exerce une douleur intense sur tous ceux qui sont dans la zone. Quiconque se tient dans la zone d'effet du sort doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un malus de –2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence. Ceux qui passent avec succès ce premier jet doivent tout de même se sauvegarder à nouveau pour chaque round qu'ils restent dans la zone d'effet. La douleur persiste pendant toute la durée du sort.

Le jeteur de sorts doit se tenir dans le cercle, qui doit être préparé à l'avance en traçant au sol un cercle sur lequel est placée une pierre à chaque point cardinal. Cela demande une heure de préparation, mais le cercle, une fois créé, pourra être réutilisé à loisir.

Quiconque tente de traverser le cercle pendant la durée du sort doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être nauséeux jusqu'à la fin du sort, incapable d'exécuter autre chose qu'un déplacement simple ou une action de mouvement. Les personnages nauséeux ne peuvent traverser le cercle. Si quelqu'un réussit à franchir le cercle sans tomber dans cet état, le sort s'arrête.

Chagrin

Enchantement [Mal, mental]
Niveau : Bard 1, Prê 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le sujet se retrouve accablé de tristesse et de peine. Il subit un malus de moral de –3 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Composantes matérielles : une larme.

Chagrin d'amour

Enchantement [Mal, mental]
Niveau : Chasseur de mortels 1, Prê 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le sujet est submergé par un chagrin qui lui chavire le cœur, et le laisse incapable d'agir pour 1 round. Il ne peut alors se déplacer ou réaliser quelque action que ce soit et se retrouve sans défense pendant ce round.

Chaînes dansantes

Transmutation
Niveau : Démonologue 3, Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 chaîne par niveau, à portée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts peut contrôler une chaîne par niveau, au prix d'une action simple, faisant danser ou déplacer les chaînes à son gré. De plus, il peut rajouter jusqu'à 4,50 mètres à la longueur des chaînes et y faire apparaître des barbelures, coupantes comme des rasoirs. Ces chaînes attaquent comme des chaînes cloutées en prenant comme bonus, pour les jets d'attaque et de lutte, le bonus à l'attaque à distance normal du jeteur de sorts (considérez chaque chaîne comme de taille M pour la lutte).

Le lanceur de sorts peut également grimper le long d'une des chaînes qu'il contrôle à vitesse de déplacement normal, sans avoir à effectuer de jet d'Escalade

Chair démoniaque

Transmutation [Mal]
Niveau : Che 1, Démonologue 1, Démons 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Le jeteur de sorts acquiert la chair épaisse et dure comme du cuir des démons, ce qui lui octroie un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA par tranche de cinq niveaux de lanceur de sorts (minimum +1, maximum +4). Ce sort n'a aucun effet sur un Extérieur d'alignement mauvais.

Chant de la mort pustuleuse

Évocation [Mal]
Niveau : Bard 2
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : concentration
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le barde entonne une lamentation qui nécessite de réussir un jet (DD 20) de Représentation (chant).

Une fois ce succès confirmé, si la cible manque son jet de Vigueur, sa chair commence à présenter des cloques et des boursouflures infectieuses qui lui infligent 2d6 points de dégâts par round. S'il meurt, le sujet éclate dans un bruit abject pour ne laisser au sol qu'une flaque fumante de sang à moitié coagulé.

Climat maléfique

Invocation (création) [Mal]
Niveau : Corruption 8
Composantes : V, G, M, PX, Corruption (voir plus bas)
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : personnelle
Zone d'effet : rayon de 1,5 km/niveau, centré sur le jeteur de sorts
Durée : 3d6 minutes
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts invoque des conditions climatiques de type maléfique. Le fonctionnement est le même que celui qui est décrit dans le Chapitre 2, à la différence que la zone et la durée sont celles du sort. Pour invoquer un déluge pourpre, le jeteur de sorts doit sacrifier pour 10 000 po d'améthystes et dépenser 200 PX. Les autres formes de climats maléfiques ne nécessitent pas de dépenses matérielles ou de points d'expérience.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 3d6 points de Constitution.

Cloques purulentes

Nécromancie [Mal]
Niveau : Corruption 3
Composantes : V, G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

La peau du sujet devient rouge et des boursouflures s'y forment. Ces cloques se transforment rapidement en plaies suppurantes. De plus, la perception de soi du sujet devient étrangement nébuleuse, ce qui a pour effet d'affaiblir son amour propre. La cible subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force et de 1d4 points de Charisme

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force

Conservation d'organe

Nécromancie
Niveau : Dru 0, Ens/Mag 0, Pré 0
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Effet : 1 organe
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts isole un organe provenant d'une créature vivante, de manière à ce qu'il ne se décompose et ne pourrisse pas. Les jeteurs de sorts d'alignement mauvais utilisent ces organes conservés en tant que composantes matérielles de sorts. Il existe également des utilisations rituelles pour les parties du corps.

L'organe est conservé dans un état identique à celui qu'il présentait lors de l'incantation. Ce sera ainsi le cas, par exemple, d'un cœur récolté encore battant et sanguinolent.

Contact de Juiblex

Transmutation [Mal]
Niveau : Corruption 3
Composantes : V, G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le sujet est transformé en limon vert au terme de 4 rounds. Si un sort de *délivrance*



des malédictions, de *métamorphose provoquée*, de *guérison suprême*, de *restauration suprême*, de *souhait limité*, de *miracle* ou de *souhait* est lancé sur la victime pendant ces 4 rounds de transformation, le sujet retrouve sa forme normale, mais subit tout de même 3d6 points de dégâts.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

Contamination

Transmutation [Mal]
Niveau : Corruption 8, Prê 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Zone d'effet : volume d'eau de 30 m/niveau par 30 m/niveau par 3 m/niveau (F)
Durée : permanente (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts pollue l'eau (ou tout autre liquide) et l'empoisonne modérément. Toutes les créatures ayant 1 DV ou moins, présentes dans l'eau au moment de l'incantation, meurent immédiatement. Quiconque boit cette eau doit réussir un jet de Vigueur pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Une créature qui s'immerge dans le liquide est soumise à ces mêmes conditions.

Si le jeteur de sorts n'affecte qu'une partie d'un volume d'eau plus important, l'eau contaminée se mélange à l'eau pure. Si le volume d'eau total ne dépasse pas quatre fois celui de la zone affectée, toute l'eau se retrouvera souillée 24 heures plus tard, mais l'affaiblissement temporaire de Constitution consécutif à l'absorption ou l'immersion dans l'eau ne sera plus que de 1d2 points. Si le volume d'eau est plus de quatre fois supérieur à celui de la zone touchée, toute le liquide aura un goût répugnant 24 heures plus tard. Si le volume total excède de vingt fois celui de la zone affectée, l'eau polluée se mélange à l'eau propre et perd tous ses effets en 24 heures.

Composantes matérielles : un poisson mort et une goutte de poison.

Cri étourdissant

Évocation [Mal, son]
Niveau : Bard 3, Démonologue 2
Composantes : V, G, M, Drogue
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Cibles : toutes les créatures à portée
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts émet un cri semblable à celui d'un demon vrock. Toutes les créatures comprises dans la zone d'effet se retrouvent étourdies pendant 1 round.

Composante matérielle : une plume de vrock ou d'un grand oiseau.

Drogue : poudre de champignon.

Crocs du roi vampire

Transmutation [Mal]
Niveau : Corruption 2

Composantes : G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Le lanceur de sorts acquiert des crocs de vampire, qui lui permettent d'effectuer des attaques de morsure avec un bonus à l'attaque de +10 auquel il ajoute son propre modificateur de Force. La morsure inflige 1d6 points de dégâts et un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

Cruelle désillusion

Illusion (fantasme) [terreur, mental, Mal]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction) et Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

La prochaine fois que le sujet de ce sort tentera une action requérant un jet de dés pour en déterminer l'issue, il essuiera un échec. Cependant, le sort crée dans l'esprit de la cible l'illusion que l'action a été couronnée de succès, et le sujet agit en fonction de cette impression pendant 1 round. Au cours du round suivant, le fantasme s'évapore et le sujet réalise qu'on l'a berné. S'il échoue à un second jet de Volonté, il subit un malus de moral de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence, de caractéristique, ainsi qu'à la plupart des jets se jouant avec un d20 pendant les 1d6+1 rounds suivants.

Danse destructrice

Nécromancie [Mal]
Niveau : Bard 2, Démonologue 2, Ens/Mag 2, Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : étendue centrée sur le lanceur de sorts
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Pour jeter ce sort, le personnage doit danser sans ménagement et chanter. À la fin de cette danse, une vague d'énergie crépitante se répand jusqu'aux limites de la portée du sort. Toutes les créatures présentes dans la zone, qui ne sont pas des démons, subissent 2d20 points de dégâts.

Dépendance

Enchantement
Niveau : Asn 1, Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2
Composantes : V, G, Drogue
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts rend le sujet dépendant à une drogue (cf. la partie *Drogues* du Chapitre 3 pour la description des drogues et les renseignements sur la dépendance). Un lanceur de sorts de niveau 4 ou moins peut rendre un sujet accroc à toute drogue de faible dépendance. Un jeteur de sorts de niveau compris entre 6 et 10 pourra faire la même chose pour toute drogue de dépendance moyenne. Il faudra un personnage de niveau compris entre 11 et 15 pour forcer cette relation entre le sujet et une drogue de dépendance élevée, et de niveau supérieur à 16 pour les drogues de dépendance extrême.

Drogue : la substance choisie pour la dépendance.

Dépouillement

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (objet)
Résistance à la magie : oui

D'une parole désagréable et d'un mouvement de la main, le mage prend pour cible une unique créature. Le sort définit l'objet de plus grande valeur actuellement en possession du sujet et le désintègre. Ce sort est sans effet sur un artefact et détruira, le cas échéant, l'objet suivant sur la liste des biens de plus grande valeur possédés par le sujet.

Composante matérielle : un rubis réduit en poussière d'une valeur d'au moins 500 po.

Dépravation

Enchantement [Mal, mental]
Niveau : Bard 5, Corruption 4, Chasseur de mortels 4, Prê 5
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature qui n'est pas d'alignement mauvais
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts rend une créature mauvaise. Le placement du sujet par rapport à la Loi et au Chaos reste inchangé. Il conserve aussi tous ses précédents attachements, fidélités et façons de voir les choses qui ne rentrent pas en conflit avec son nouvel alignement. Pour le reste, il adopte un nouveau comportement, égoïste, sanguinaire et cruel envers toute chose.

Par exemple, une magicienne ne se retournera pas contre son compagnon d'aventure guerrier sans raison valable, en particulier s'ils se battent côte à côte contre le même ennemi. Mais elle pourra tenter de lui dérober son sac de gemmes, peut-être même par le biais des sorts adéquats (*charme-personne*, *suggestion* et *invisibilité* par exemple). Il se peut même qu'elle finisse par décider de le trahir ou de l'agresser si elle pense qu'elle peut en retirer quelque chose.

L'utilisation de ce sort en coordination avec une *domination* ou une *suggestion* peut s'avérer particulièrement efficace, car ce qui était considéré auparavant comme allant à l'encontre de la nature du sujet devient soudain son « pain quotidien. »

Composante matérielle profane : un symbole sacré recouvert de poudre

Dévastation

Nécromancie [Mal]
Niveau : Chasseur de mortels 3, Ens/Mag 4, Prê 3, Souffrance 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature humanoïde
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le sujet est ravagé par des souffrances si intenses qu'il se plie en deux et s'évanouit. Son visage et ses mains se couvrent de cloques et se mettent à suinter, et ses yeux se voilent de sang, ce qui le rend aveugle. Le sujet est considéré sans défense et ne peut entreprendre aucune action jusqu'à la fin du sort. Il récupère également sa vue au terme du sort.

Le sujet reste cependant visiblement bouleversé, même après la fin du sort, et

est victime d'un malus de –2 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence et à la plupart des jets se jouant avec un d20, pendant 3d10 minutes

Doigts jaillissants de Lahm

Transmutation [Mal]
Niveau : Corruption 2
Composantes : V, G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : jusqu'à cinq créatures se trouvant à 4,50 m ou moins les unes des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme un doigt du personnage en un dangereux projectile qui jaillit de sa main et touche sa cible à coup sûr. Le doigt inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité. Les créatures qui n'ont pas de doigts ne peuvent lancer ce sort

Le projectile touche infailliblement sa cible, même si elle est au corps à corps ou bénéficie d'un abri ou d'un camouflage partiel. Les objets inanimés, tels que les portes, les serrures et autres, ne peuvent être endommagés par le sort.

Pour chaque tranche de trois niveaux de lanceur de sorts au-delà du premier, le jeteur de sorts gagne un autre projectile au prix d'un doigt supplémentaire deux au niveau 4, trois au niveau 7, quatre au niveau 10 et cinq au niveau 13, ce qui représente le nombre maximum. Si le lanceur de sorts tire plusieurs projectiles, il peut choisir d'atteindre une seule, ou plusieurs créatures, mais un projectile donné ne peut atteindre qu'une seule cible. Le propriétaire des doigts doit désigner les cibles avant de connaître le résultat des jets de résistance à la magie et de dégâts.

Les doigts repoussent en même temps que le prix de corruption se récupère, au rythme d'un doigt par point de Force retrouvé

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1 point de Force et la perte d'un doigt pour chaque projectile. Une main qui ne compte pas deux doigts au moins devient inutilisable.

Douleur distillée

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 4, Souffrance 4
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 jour
Portée : contact
Cible : 1 créature vivante
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Pendant toute une journée, le lanceur de sorts profite d'un sujet dont les souffrances physiques sont déjà grandes , ravagé par la maladie, victime de tortures ou succombant à ses blessures, par exemple, et récolte sa douleur sous forme liquide Cette manifestation palpable de l'agonie peut servir à la création d'objets magiques ou à l'amélioration de sorts (cf. *La puissance de la douleur* dans le Chapitre 2). Le liquide peut également faire office de drogue puissante

Focaliseur : un vase, une fiole ou tout autre récipient pouvant accueillir la douleur distillée.

Écho de résistance

Transmutation
Niveau : Chasseur de mortels 4, Ens/Mag 5, Prê 5
Composantes : V, Fiélon
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Le jeteur de sorts améliore sa résistance à la magie. Chaque fois qu'un ennemi tente de passer outre la résistance à la magie du bénéficiaire, il doit effectuer deux jets de lanceur de sorts. Si l'un des deux jets échoue, cela signifie que l'adversaire n'a pas réussi à contourner la résistance à la magie du personnage.

Le jeteur de sorts doit bénéficier au préalable de la résistance à la magie sous forme de pouvoir extraordinaire pour que l'*écho de résistance* fonctionne. La résistance à la magie conférée par le sort du même nom ou un objet magique ne peut être améliorée de cette manière.

Écorcheur

Évocation [Mal]
Niveau : Chasseur de mortels 3, Prê 3
Composantes : V, G, Mort-vivant, Fiélon
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts évoque des forces purement maléfiques sous la forme d'une griffe noire qui vole vers la victime. Sur une attaque de contact à distance réussie, la griffe inflige 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d8). Si un coup critique est réalisé, en plus de doubler les dégâts, la blessure saigne abondamment, ce qui occasionne 1 point de dégâts par round jusqu'à ce qu'une guérison magique affecte la victime

Emprise lycanthrope

Évocation [Mal, Chaos]
Niveau : Bestialité 9, Dru 9, Prê 9
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : rayon de 15 m/niveau
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort doit être lancé la nuit. 1d4 créatures humanoïdes, déterminées aléatoirement, comprises dans la zone d'effet se retrouvent atteintes de lycanthropie. Ces créatures prennent immédiatement leur forme animale ou hybride (selon leur choix) et commencent à agresser sauvagement tous ceux qui se trouvent à portée.

Pour déterminer le type de lycanthropie qui affecte le sujet, veuillez vous référez à la table suivante

1d100	Type de lycanthrope
01–25	Rat-garou
26–60	Loup-garou
61–80	Sanglier-garou
81–100	Tigre-garou

Reportez-vous à l'archétype de lycanthrope du *Manuel des Monstres* pour plus de renseignements sur la lycanthropie, y compris les moyens de la soigner.

Composante matérielle : un morceau de peau ou de fourrure, prélevé sur un lycanthrope.

Emprisonnement d'âme

Nécromancie [mal]
Niveau : Prê 7
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 1 action (voir description)
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts place l'âme du sujet dans un réceptacle, comme une gemme,

un anneau ou toute autre objet minuscule, laissant le corps de la cible sans vie. Ainsi emprisonné, le sujet subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution jusqu'à ce qu'il soit mort ou libéré. Le rituel nécessaire à la préparation du réceptacle demande trois jours, et la destruction ou l'ouverture de ce dernier met un terme au sort, ce qui remet l'âme en liberté

Pour pouvoir lancer le sort, le réceptacle doit être compris dans la portée et le prêtre doit savoir où il se trouve, ainsi que le nom de la cible.

Composante matérielle : un morceau du corps de la cible (un ongle, une mèche de cheveux ou tout autre élément corporel).

Focaliseur : un objet de taille TP ou moins, qui servira de réceptacle pour l'âme du sujet.

Esquilles

Nécromancie [Mal]
Niveau : Che 1, Prê 2
Composantes : V, G, M, Mort-vivant
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature vertébrée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts ou annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts provoque le bris ou la fêlure d'un os de la créature touchée, sans pouvoir spécifier l'os en question. Étant donné que les dégâts sont globaux plutôt que localisés, la cible subit un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Constitution. Un jet de Vigueur réussi réduit de moitié l'affaiblissement, ou l'annule complètement s'il était au départ de 1 point seulement.

Composante matérielle : l'os d'un enfant qui vit encore

Essoufflement

Enchantement [Mal]
Niveau : Ens/Mag 2, Prê 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts draine la santé du sujet, qui se retrouve épuisé. Après 1 heure de repos complet, la cible n'est plus épuisée, mais seulement fatiguée. Un personnage fatigué redevient épuisé si jamais il fait quoi que ce soit qui puisse occasionner de la fatigue. Il faut 8 heures de repos complet à un personnage fatigué pour sortir de cet état.

Composante matérielle : une longue aiguille et une très petite bouteille en verre.

Exaction vitale

Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, Lieu
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 humanoïde vivant
Durée : concentration
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts puise dans la vitalité d'un sujet, la draine et l'adjoint à la sienne. Le mage inflige au sujet une diminution permanente de 1 point de caractéristique par round de concentration. Bien que ce soit le lanceur de sorts qui décide de la caractéristique atteinte, il doit en changer à chaque round et doit toujours choisir parmi celles qu'il a le moins diminuées depuis le début. Ainsi, si le mage a drainé 1 point de Force, il doit choisir une autre caractéristique au round suivant et ne peut sélectionner de nouveau la Force tant qu'il n'a pas drainé 1 point de Constitution, de Dextérité, d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Ensuite, il pourra drainer un deuxième point de Force (ou d'une autre caractéristique), mais pas un troisième avant d'avoir diminué toutes les autres caractéristiques d'un total de 2 points.

Si le mage lance ce sort par une nuit de pleine lune, il acquiert une semaine de jouvence par point drainé (son âge effectif est réduit, mais sa mémoire et tout ce qu'il a acquis durant cette semaine ne se perdent pas). Autrement, la cible subit la diminution permanente de ses caractéristiques, mais le lanceur de sorts ne gagne rien

Le sujet se ratatine et se dessèche pendant que le mage lui diminue ses valeurs de caractéristiques. Lorsque sa valeur de Constitution se retrouve à 0, le sujet n'est plus qu'une horrible carapace asséchée et ne peut plus être drainé. Si le mage meurt alors qu'il se concentre sur ce sort, tous les points de caractéristiques perdus par le sujet lui sont immédiatement restitués.

Lieu : une zone placée sous les effets d'un sort de *profanation* ou de *sanctification maléfique*.

Extrait de drogue

Invocation (création)
Niveau : Bard 1, Dru 1, Ens/Mag 1, Prê 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Effet : 1 dose de drogue
Durée : permanente

Le jeteur de sorts imprègne une substance d'une énergie qui crée la version magique d'une drogue. Cela se manifeste sous la forme de vapeurs verdâtres qui s'élèvent depuis le focaliseur choisi. Il faut ensuite inhaler les vapeurs, au prix d'une action simple, en moins de 1 round, si l'on veut profiter des effets de la drogue.

Le type de drogue extraite dépend de la substance utilisée.

Matériau	Drogue extraite	Effet sur le focaliseur
Métal	Baccara	La solidité du métal perd 1 point.
Pierre	Vodare	La solidité de la pierre perd 1 point.
Eau	Sannish	L'eau devient saumâtre et polluée.
Air	Vapeur de mordayn	Une odeur nauséabonde emplit la zone (jusqu'à un rayon de 15 m) pendant 1 heure.
Bois	Poudre de champignon	Le bois acquiert une odeur répugnante et permanente

D'autres drogues peuvent être extraites à partir de substances plus rares, à la discrétion du MD.

Focaliseur : 7,5 kg ou un cube de 30 cm de côté du matériau en question.

Feu crématoire

Nécromancie [Mal]
Niveau : Prê 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Effet : 1 cadavre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun (Volonté, annule pour les morts-vivants)
Résistance à la magie : non (oui pour les morts-vivants)

Le lanceur de sorts consume complètement un cadavre dans les flammes et le souffre, à tel point qu'il n'en reste plus rien. Une créature dont le corps est détruit par un *feu crématoire* ne peut être ramenée à la vie que par le biais d'un sort de *résurrection suprême*. Si le sort est lancé

sur un mort-vivant tangible, la créature a le droit d'effectuer un jet de Volonté, et le lanceur de sorts doit, si elle en présente une, vaincre sa résistance à la magie. Si le mort vivant rate son jet de Volonté, il est détruit à tout jamais.

Feu des enfers

Évocation [Mal]
Niveau : Diables 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : étendue de 1,50 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts crée une petite explosion de souffre et de flammes qui inflige 3d6 points de dégâts spéciaux de feu diabolique. Ainsi, ces flammes diaboliques ne sont pas sujettes aux réductions des dégâts liées à la *protection contre les énergies destructives (feu)*, à un *bouclier de feu (bouclier froid)* ou à des manifestions magiques du même ordre

Fièvre furieuse

Nécromancie
Niveau : Asn 1, Prê 1, Souffrance 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts impose une fatigue toute particulière aux muscles de la cible. Cette dernière ressent une douleur aiguë dès qu'elle tente une attaque. Tous ses jets d'attaque subissent un malus de circonstances de –2 pour chaque tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts (malus maximal de –10).

Flétrissement

Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 2, Prê 3
Composantes : V, G, Maladie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts canalise de l'énergie des ténèbres qui craquelle et noircit la chair du sujet. La cible subit 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d4).

Maladie : pourriture spirituelle.

Force abyssale

Invocation (convocation) [Mal]
Niveau : Che 3, Démonologue 3, Ens/Mag 4, Prê 4
Composantes : V, G, M, Démon
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Le jeteur de sorts convoque de l'énergie maléfique des Abysses qui le charge de sa puissance. Le personnage bénéficie alors d'un bonus d'altération de +2 en Force, en Constitution et en Dextérité La résistance à la magie existante du lanceur de sorts augmente de +2.

Composante matérielle : le cœur d'un enfant de race naine.

Furtivité du fiélon

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6
Composantes : V, G, Fiélon
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Pendant toute la durée du sort, les pouvoirs magiques de *téléportation* et de *téléportation sans erreur* du lanceur de sorts sont à incantation rapide. Cela signifie que le fiélon peut se téléporter au prix d'un action libre et donc avoir encore le temps au cours de son round d'action d'attaquer et de se déplacer. Il peut avoir recours à sa *téléportation* ou sa *téléportation sans erreur* à incantation rapide 1 fois par round. Ce sort n'a aucun effet sur les sorts de *téléportation*, et seuls les pouvoirs magiques qui permettent aux fiélons de se téléporter sont altérés.

Gardeciel

Abjuration [Mal]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, Drogue
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le mage octroie à une créature un bonus de malfaisance de +4 aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts et les effets magiques générés par les Extérieurs d'alignement bon. Cette protection se manifeste sous la forme d'un halo d'énergie noir et rouge, visible autour du sujet. Tous les êtres célestes sont capables de reconnaître un halo de *gardeciel* du premier coup d'œil

Drogue : vodare.

Genèse de Bodak

Transmutation [Mal]
Niveau : Prê 8
Composantes : V, G, F, Drogue
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : le jeteur de sorts ou 1 créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : non

Le prêtre transforme un sujet consentant (qui peut être lui-même) en bodak. Ignorez alors toutes les anciennes caractéristiques du sujet, en vous référant plutôt à la description du bodak dans le *Manuel des Monstres*

Avant de lancer le sort, le prêtre doit confectionner une figurine miniature représentant le sujet, puis la baigner dans le sang d'au moins trois animaux de taille P ou supérieure. Une fois le sort lancé, toute personne qui tient la figurine peut tenter de communiquer mentalement avec le bodak et de le contrôler, mais la créature tentera de résister à cette influence par un jet de Volonté. Si le bodak rate son jet de sauvegarde, il devra obéir à la personne qui tient la figurine, mais il aura droit à un nouveau jet chaque jour pour briser l'influence. Si la figurine est détruite, le bodak se désintègre.

Focaliseur : figurine représentant le sujet, baignée dans du sang animal.

Drogue : agonie.

Griffes du bébilith

Transmutation [Mal]
Niveau : Corruption 5
Composantes : V, G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Le lanceur de sorts bénéficie de griffes qui infligent des dégâts dépendant de sa taille (voir ci-dessous) et peut attraper et taillader l'armure et le bouclier d'un adversaire. Si l'opposant possède à la fois

armure et bouclier, tirez 1d6 : un résultat de 1 à 4 indique que c'est l'armure qui est affectée, alors qu'il s'agit du bouclier si le dé affiche 5 ou 6.

Le jeteur de sorts effectue un jet de lutte chaque fois qu'il réussit une attaque de griffes, en ajoutant au jet de l'adversaire tout bonus d'altération magique conféré par l'armure ou le bouclier de ce dernier. Si le jeteur de sorts gagne, l'armure ou le bouclier se retrouve complètement lacéré et inutilisable

Taille du jeteur de sorts	Dégâts des griffes
Infime	—
Minuscule	1
Très petite	1d2
Petite	1d3
Moyenne	1d4
Grande	1d6
Très grande	1d8
Gigantesque	2d6
Colossale	2d8

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité.

Griffes du sauvage

Transmutation [Mal]
Niveau : Bestialité 4, Che 4, Dru 4, Prê 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature
Durée : 10 minutes/niveau

Le lanceur de sorts confère à une créature deux longs ergots qui remplacent ses mains, les extrémités de ses tentacules ou quelque autre extrémité de membre approprié. Les griffes infligent des dégâts qui dépendent de la taille de la créature.

Taille de la créature	Dégâts des griffes
Infime	1
Minuscule	1d2
Très petite	1d3
Petite	1d4
Moyenne	1d6
Grande	1d8
Très grande	2d6
Gigantesque	2d8
Colossale	4d6

La créature peut effectuer des attaques avec chaque ergot comme si elle se servait d'une arme dont elle maîtrise le maniement. À l'instar d'une créature bénéficiant d'armes naturelles, le sujet ne subit aucun malus lorsqu'il utilise ses deux attaques de griffes, et il est considéré comme armé. De plus, ces griffes offrent un bonus d'altération de +2 aux jets d'attaque et de dégâts.

Si la créature possède déjà des griffes, elle bénéficie alors d'un bonus d'altération de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, et les dégâts imposés augmentent comme si la créature était deux catégories de taille au dessus de la sienne

Horde de dretchs

Invocation (appel) [Mal]
Niveau : Chasseur de mortels 4, Démonologue 3, Ens/Mag 5
Composantes : V, G, Âme
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : 2d4 dretchs
Durée : 1 an
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts appelle à lui 2d4 dretchs des Abysses, en leur offrant l'âme qu'il a préparée. En retour, ils le serviront pendant une année, en tant que gardes, esclaves ou quelque autre fonction qu'il leur assignera. Ils sont foncièrement stupides, ce qui ne permet pas au lanceur de sorts de leur confier des tâches dont l'énoncé requiert plus de dix mots.

Quel que soit le nombre de fois que le personnage lance ce sort, il ne peut



contrôler plus de 2 DV de fiélons par niveau de lanceur de sorts. Si ce nombre est dépassé, les nouvelles créatures appelées tombent toutes sous le contrôle du lanceur de sorts et l'excédent des invocations précédentes échappe alors à son influence. Le lanceur de sorts choisit les créatures qui sont liberees.

Horde de lémures

Invocation (appel) [Mal]
Niveau : Chasseur de mortels 4, Ens/Mag 5
Composantes : V, G, Âme
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : 3d4 lémures
Durée : 1 an
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts appelle à lui 3d4 lémures des Neuf Enfers, en leur offrant l'âme qu'il a préparée. En retour, ils le serviront pendant une année, en tant que gardes, esclaves ou quelque autre fonction que le personnage leur assignera. Ils sont dépourvus d'intelligence ce qui ne permet pas au lanceur de sorts de leur confier des tâches dont l'énoncé requiert plus de cinq mots.

Quel que soit le nombre de fois que le personnage lance ce sort, il ne peut contrôler plus de 2 DV de fiélons par niveau de lanceur de sorts. Si ce nombre est dépassé, les nouvelles créatures appelées tombent toutes sous le contrôle du personnage et l'excédent des invocations précédentes échappe alors à son influence. Le lanceur de sorts choisit les créatures qui sont libérées.

Identification de coupable

Divination [Mal]
Niveau : Prê 4
Composantes : V, G, Drogue, Lieu
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Le lanceur de sorts a la possibilité de deviner la réponse à une question, à partir du moment où il s'agit du nom d'une seule personne. Ainsi, la question commencera souvent par « Qui », comme par exemple « Qui est entré par effraction dans le temple la nuit dernière et a dérobé la *baguette de blessure modérée* ? » Les questions auxquelles on ne peut répondre par un seul nom resteront sans retour.

Les chances d'obtenir une réponse correcte s'élèvent à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts. Le MD ajustera ces probabilités si des circonstances particulières l'exigent (par exemple, si des précautions ont été prises contre les sorts de divination). Le prêtre sait si la réponse obtenue est correcte, à moins qu'une magie spéciale, conçue pour transmettre de faux renseignements, ne soit à l'œuvre.

À l'instar d'*augure* et de *divination*, des utilisations successives d'*identification de coupable*, pour la même question, se basent sur le même jet de dés que le premier emploi du sort, et donnent donc la même réponse.

Drogue : vodare.

Lieu : une zone sous les effets d'un sort de *profanation* ou de *sanctification maléfique*.

Lame d'os

Nécromancie [Mal]
Niveau : Che 2, Prê 3
Composantes : V, G, F, Mort-vivant
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Effet : 1 os se transforme en épée
Durée : 10 minutes/niveau

Le jeteur de sorts transforme un os d'au moins 15 centimètres de long en une épée courte, une épée longue ou une épée à deux mains, selon son choix. Cette arme bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour chaque tranche de cinq niveaux du lanceur de sorts (minimum +1, maximum +4). De plus, l'épée inflige +1d6 points de dégâts supplémentaires à toute cible vivante et +1d6 points de dégâts à toute créature d'alignement bon.

Le sort ne confère pas le moindre don ou la moindre faculté de maniement de l'arme, mais il n'est pas nécessaire que le lanceur de sorts soit le porteur de l'arme pour qu'elle soit opérationnelle.

Focaliseur : un os de 15 centimètres de long.

Lance maléfique

Évocation [Mal]
Niveau : Chasseur de mortels 3, Che 4, Ens/Mag 3, Prê 3
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Effet : une lance
Durée : 10 minute/niveau

Lance maléfique crée une arme de ténèbres dont le lanceur de sorts (et seulement lui) peut se servir comme s'il avait le don de maniement d'armes correspondant. Il peut également la lancer, mais dans ce cas, le sort prend fin après la résolution de l'attaque à distance.

La *lance maléfique* est traitée en tout point comme une *lance +2*, à la seule différence que les dégâts infligés sont des dégâts maléfiques

Composante matérielle profane : un fragment osseux d'une créature d'alignement bon

Langue de Belzébuth

Transmutation [Mal]
Niveau : Prê 1
Composantes : V, G, M, Drogue
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau

Le prêtre acquiert la capacité de mentir, de séduire et de tromper avec le savoir-faire des diables. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Bluff, de Diplomatie et de Renseignements.

Composante matérielle : la langue d'une créature douée de parole.

Drogue : poudre de champignon.

Langue de lianes

Transmutation [Mal]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à épuisement

La langue du mage se transforme en une vigoureuse liane qu'il peut projeter, en la crachant, à une distance de 9 mètres. La liane enlace une cible, et, si possible, l'attache à quelque chose. La liane effectue une attaque de lutte en exploitant le bonus à l'attaque au corps à corps du mage, ce qui n'inflige aucun dégât, mais lui permet d'engager la lutte comme une créature de taille P, avec une valeur de Force égale à 20 Si la liane remporte le jet opposé de lutte, elle enlace un membre ou toute autre partie du corps adéquate chez l'adversaire et l'attache à un objet proche. Chaque liane a une CA de 14, 10 points de vie et un DD nécessaire pour casser de 24. Le mage peut créer jusqu'à une liane semblable par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts, et les cracher au prix d'une action simple

À la fin du sort, les lianes sont réduites à des morceaux sanguinolents de matière organique.

Composante matérielle : la langue d'un serpent.

Langue du diable

Transmutation [Mal]
Niveau : Corruption 2
Composantes : G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

La langue du lanceur de sorts s'allonge et bénéficie d'une force nouvelle qui permet au personnage d'effectuer des attaques de lutte ou de désarmement avec une allonge de 4,50 mètres. Ces tentatives de lutte et de désarmement ne donnent pas lieu à des attaques d'opportunité. En dehors de cela, il convient de les traiter normalement.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Sagesse.

Langue mordue

Transmutation [Mal]
Niveau : Ens/Mag 0, Prê 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante possédant une langue
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

La langue du sujet souffre d'une légère coupure. Celui-ci subit 1 point de dégâts et est victime d'un malus de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique au round suivant en raison de la gêne occasionnée par la douleur.

Langue serpentine

Transmutation [Mal]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à épuisement

La langue du mage se transforme en un petit mais dangereux serpent qu'il peut propulser, en le crachant, jusqu'à 9 mètres de lui. Ce serpent exécute alors une attaque de morsure en exploitant le bonus à l'attaque au corps à corps du mage et inflige des dégâts comme une vipère de taille TP (cf. le *Manuel des Monstres*). Le jeteur de sorts peut ainsi créer un serpent pour chaque tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts, et les cracher au prix d'une action simple.

À la fin du sort, les serpents sont réduits à des morceaux sanguinolents de matière organique.

Composante matérielle : la langue d'un serpent.

Lente assimilation

Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 2, Prê 1
Composantes : V, G, Lieu
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : 1 créature vivante
Durée : permanente (voir description)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts absorbe la vitalité et la forme physique d'un sujet vivant et en retire les bénéfices. Il faut au préalable que la victime soit sans défense pour pouvoir lancer ce sort sur elle. Une fois l'incantation terminée, le lanceur de sorts bénéficie d'une guérison naturelle deux fois plus rapide et n'a pas besoin de manger, et ce, pendant toute une journée. Le sujet, de son côté, ne guérit pas de manière naturelle pendant cette journée, et subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Tant que le lanceur de sorts touche le sujet au moins une fois par jour, il continue de profiter de ces avantages, et le sujet subit d'autres affaiblissements temporaires de Constitution. Si 24 heures s'écoulent entre deux contacts successifs du sujet et du bénéficiaire, le sort prend fin.

Les êtres malfaisants n'hésitent pas à user de ce sort sur leurs prisonniers, qu'ils maintiennent parfois en vie par des sorts de *restauration partielle*, afin qu'ils puissent leur servir pendant des années de source abjecte de nutrition.

Lieu : une zone placée sous les effets d'un sort de *profanation* ou de *sanctification maléfique*.

Lumière obscure

Évocation [obscurité]
Niveau : Asn 2, Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature ou 1 objet touché
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts fait diffuser, par une créature ou un objet, une sphère de ténèbres particulières, appelées *lumière*

obscure, sur un rayon de 1,50 mètre. Ce sort est spécialement utile dans un lieu spacieux et sombre. Les créatures qui peuvent voir à la lumière bénéficient de toutes leurs capacités visuelles à l'intérieur de la sphère, bien qu'il n'y ait aucun éclairage. Seules les créatures et les objets présents dans la sphère peuvent être vus, et encore, uniquement par ces mêmes créatures se tenant dans la sphère, ou par tout observateur extérieur ayant la capacité de voir dans l obscurité. Ainsi, alors que deux créatures se tenant dans la sphère peuvent mutuellement se voir, une autre créature, à l'extérieur de cette zone, ne peut ni discerner ce qui s'y passe (à moins qu'elle puisse voir dans le noir), ni être remarquée par celles qui s'y trouvent. Par contre, si elle bénéficie de la vision dans le noir, elle peut observer les créatures qui sont dans la sphère, qui elles, ne peuvent pas.

La sphère engendrée par le sort *lumière obscure* est invisible sous un éclairage normal, et ne fonctionne pas dans une zone de ténèbres magiques.

Main-araignée

Transmutation
Niveau : Dru 1, Prê 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : la main du jeteur de sorts
Durée : concentration (jusqu'à 1 minute/niveau)

Le lanceur de sorts décroche sa main, qui se transforme alors en une araignée monstrueuse de taille P (cf. le *Manuel des Joueurs*) placée sous son contrôle. Le propriétaire de la main peut voir à travers les yeux de l'araignée, qui peut se déplacer jusqu'à 6 mètres de lui par niveau de lanceur de sorts. Si l'araignée est tuée ou incapable de rejoindre son maître, la main est restituée à la fin du sort, mais son propriétaire subit 1d6 points de dégâts. Si le lanceur de sorts ordonne à l'araignée de revenir jusqu à son bras (action de mouvement), puis laisse le sort prendre fin, il ne subit aucun dégât

Mal contagieux

Nécromancie [Mal]
Niveau . Dru 7, Prê 8
Composantes : V, G, Maladie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature vivante touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le sujet contracte une maladie particulièrement terrible et contagieuse, qui le touche immédiatement et sans période d'incubation. Le lanceur de sorts contamine la cible d'une affection qui lui inflige une diminution permanente de 1d4 points de Constitution par jour jusqu'à ce qu'elle meure. Le sujet a droit à un nouveau jet de sauvegarde par jour, mais il doit en réussir deux d'affilée pour se débarrasser de la maladie (comme pour la plupart des affections).

Cependant, une fois déclarée, la maladie continue de se propager. Au cours du jour de la déclaration de la maladie, toute personne qui touche le sujet doit réussir un jet de Vigueur pour éviter de contracter à son tour la même affection. En cas d'échec, la victime devient également contagieuse pendant le premier jour de la maladie.

Maladie : n'importe quelle maladie.

Malédiction de la carapace putride

Illusion (fantasme) [terreur, mental, Mal]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 round + 1d10 minutes
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Cette illusion donne au sujet l'impression que sa chair est en train de pourrir et de se détacher de son corps, et que ses organes internes se répandent à l'extérieur. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle se retrouve hébétée (et horrifiée) pendant 1 round. Le round suivant, elle tombe inconsciente pour une durée de 1d10 minutes, pendant laquelle on ne pourra lui faire reprendre normalement ses esprits.

Malédiction suprême

Transmutation
Niveau : Bard 6, Démonologue 3, Ens/Mag 8, Prê 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts impose une malédiction à la créature touchée, en choisissant l'un des trois effets suivants

Une valeur de caractéristique est réduite à 1, ou deux valeurs de caractéristique subissent un malus de –6 (jusqu'à un minimum de 1).

Malus de –8 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence.

Chaque round, le sujet a 25 % de chances d'agir normalement. Dans le cas contraire, il ne fait rien.

Un joueur peut inventer une nouvelle malédiction, mais elle ne doit pas être plus puissante que celles décrites ci-dessus. Dans tous les cas, le maître du donjon (MD) est libre de la refuser.

Une *malédiction suprême* ne peut être dissipée, ou même ôtée par le biais d'une *annulation d'enchantement*, d'une *délivrance des malédictions* ou d'un *souhait limité*. Un *miracle* ou un *souhait* peut faire disparaître la *malédiction suprême*. Par ailleurs, à toute *malédiction suprême* correspond un acte désigné par le lanceur du sort qui permettra à la victime de ne plus être maudite. L'acte à accomplir doit pouvoir être réalisé par le sujet dans l'année (en considérant que ce dernier l'entreprend immédiatement). Par exemple, ce pourrait être « tue le dragon qui se cache sous le Château Artbleu » ou « gravis la plus haute montagne du monde ». La victime ainsi maudite peut recevoir de l'aide pour accomplir la tâche, et dans certains cas, un autre personnage peut lever la malédiction (cf. la partie *Malédictions* du Chapitre 2 pour ces instructions).

Masochisme

Enchantement [Mal]
Niveau : Asn 3, Che 3, Ens/Mag 2, Prê 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Pour chaque tranche de 10 points de dégâts qu'il subit au cours d'un round, le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, de compétence et de sauvegarde effectués pendant le round suivant. Plus il subit de dégâts, plus grand est son bonus de chance. Il est possible de bénéficier d'un bonus de chance pendant plusieurs rounds si le lanceur de sorts subit des dégâts pendant plus d'un round tout au long de la durée du sort.

Composante matérielle : une lanière de cuir qu'on a trempée dans le sang du jeteur de sorts.

Membres arachnéens

Transmutation
Niveau : Prê 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/ niveau

Quatre longues pattes d'araignées poussent de part et d'autre du torse du prêtre. Tant qu'il ne porte pas plus que sa charge maximale, ces membres confèrent au lanceur de sorts une vitesse de déplacement de 9 mètres, quelle que soit celle qui lui est attribuée en temps normal. Le prêtre peut également se servir de ces pattes supplémentaires pour grimper sur des surfaces verticales, ou même traverser des plafonds à la manière des araignées, tout en gardant ses mains totalement libres. Il bénéficie d'une vitesse de déplacement en escalade de 4,50 mètres.

Une créature dont la valeur de Force est au moins égale à 20 +1 par niveau de lanceur de sorts peut faire lâcher prise à un prêtre escaladant un mur ou un plafond.

Membres chancelants

Nécromancie [Mal]
Niveau : Chasseur de mortels 2, Ens/Mag 2, Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature humanoïde possédant des membres
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts choisit d'affaiblir les bras ou les jambes du sujet. Si les jambes sont atteintes, le sujet tombera à terre et se trouvera dans l'impossibilité de se déplacer plus vite que 1,50 mètre par round. Si les bras sont affectés, la cible ne pourra utiliser d'objets ou lancer de sorts à composante gestuelle, et elle laissera choir tout ce qu'elle tenait dans ses mains. À la fin du sort, les membres retrouvent leur état normal.

Message trompeur

Illusion (hallucination)
Niveau : Ens/Mag 6, Prê 5
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : voir description
Cible : 1 créature
Durée : 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts entre en contact avec une créature choisie, avec qui il est familier, et lui envoie un court message ne dépassant pas vingt-cinq mots. Le sujet est alors convaincu que l'expéditeur est quelqu'un d'autre que le lanceur de sorts, spécifié par ce dernier. Le jeteur de sorts doit également être familier avec l'envoyeur prétendu. Le sujet peut immédiatement répondre par le même biais. Toutes les créatures dont l'Intelligence est au moins égale à 1 peuvent comprendre le message, bien que



leur capacité à réagir soit toujours limitée par cette caractéristique. Même si le message est bien reçu, rien n'oblige la créature à y réagir d'aucune manière.

Si la créature en question ne se trouve pas dans le même plan d'existence que le lanceur de sorts, il y a 5 % de chances que le message n'aboutisse pas. Le MD peut également décider que les conditions locales d'un plan peuvent augmenter ces chances d'échec de manière sensible.

Composante matérielle profane : un bout de fil de cuivre oxydé.

Mille aiguilles

Invocation (création) [Mal]
Niveau : Prê 6, Souffrance 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Un millier d'aiguilles encercle le sujet et transperce sa chair, s'insinuant à travers son armure et tout type de protection. Les créatures bénéficiant d'une réduction des dégâts sont immunisées contre ce sort. Le sujet subit immédiatement 2d6 points de dégâts et un malus de circonstances de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique jusqu'à la fin du sort. Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule le malus de circonstances.

Composante matérielle : une poignée d'aiguilles ayant toutes fait couler du sang.

Misère

Évocation [Mal]
Niveau : Prê 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : étendue d'un rayon de 6 m
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le prêtre fait appel à des forces maudites pour châtier ses ennemis. Cette puissance se manifeste sous la forme de ténèbres déchirantes qui glacent l'âme des victimes. Seules les créatures d'alignement bon ou neutre (par opposition à mauvais) sont affectées par ce sort.

Misère inflige 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 15d8) aux créatures d'alignement bon et les étourdit pendant 1d4 rounds. Les dégâts peuvent être réduits de moitié, et l'effet étourdissant évité, par un jet de Vigueur réussi.

Le sort n'inflige que la moitié de ces dégâts aux créatures qui ne sont ni bonnes ni mauvaises (c.-à-d. d'alignement neutre), et ne les étourdit pas. De telles créatures peuvent encore réduire ces dégâts de moitié (à un quart du résultat initial, donc) par un jet de Vigueur réussi.

Mort perforante

Invocation (création) [mort, Mal]
Niveau : Corruption 7
Composantes : V, G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cibles : jusqu'à trois créatures se trouvant à 4,50 m ou moins les unes des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts fait sortir des épines depuis les entrailles des créatures visées, qui se tordent d'agonie pendant 1d4 rounds, incapables d'agir, avant de mourir. Un *souhait* ou un *miracle* lancé sur un sujet pendant cette période peut éliminer les épines et sauver la créature. Les créatures qui ont réussi leur jet de Vigueur restent incapables d'agir, agonisant pendant 1d4 rounds, en subissant 1d6 points de dégâts par round. À la fin de ce supplice, les épines disparaissent.

Prix de corruption : diminution permanente de 1d3 points de Sagesse.

Mot de terreur

Évocation [Mal]
Niveau : Démonologue 3, Ens/Mag 3
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature d'alignement bon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts prononce un unique mot de pure malveillance ; une parole empreinte de la puissance du sombreverbe (cf. le Chapitre 2). Le mot est si abject qu'il va jusqu'à meurtrir l'âme même de l'auditeur. Le simple fait de prononcer le *mot de terreur* occasionne une diminution permanente de 1d3 points de Charisme chez un sujet situé à portée. Le pouvoir du sort protège celui qui l'a lancé contre les dégâts occasionnés par l'audition et la connaissance du mot.

Quiconque tente de prononcer ce seul mot, sans avoir recours au sort, meurt instantanément (et ne produit aucun autre effet, étant donné que le locuteur succombe avant d'avoir dit le mot en entier).

Mur de chaînes

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : un mur dont la surface ne dépasse pas 2,25 m²/niveau (F) (voir description)
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le mage fait apparaître un mur droit et vertical, composé de chaînes cloutées entrelacées. Le mur peut être employé pour colmater une brèche ou condamner un passage, car il s'ajuste parfaitement avec ce qui l'encadre, du moment qu'il ne s'agit pas de matière vivante et que sa surface est suffisante. On ne peut invoquer le mur pour lui faire occuper le même espace qu'une créature ou un objet. Il doit toujours être plan, même si le mage peut en façonner les bords pour qu'il remplisse l'espace disponible.

Un *mur de chaînes* a une épaisseur de 2,5 centimètres par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts. Le mage peut doubler l'étendue du mur en diminuant de moitié son épaisseur. Chaque carré de 1,50 mètre de côté du mur présente 20 points de résistance par 2,5 centimètres d'épaisseur, ainsi qu'une solidité de 10.

Une section de mur rendue à 0 point de résistance laisse apparaître une brèche. Si une créature tente de passer en force à travers le mur, elle doit réussir un jet de Force dont le DD est égal à 20 +2 par 2,5 cm d'épaisseur. Les créatures qui passent le mur de cette manière subissent 1d6 points de dégâts occasionnés par les pointes et les barbelures recouvrant les chaînes.

Composante matérielle : un simple maillon provenant d'une chaîne de fer.

Mur de chaînes cinglantes

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 4
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Ce sort est semblable à *mur de chaînes*, à la différence que ses chaînes sont plus mobiles et frappent quiconque s'approche

à 1,50 mètre ou moins du mur. Ceux qui se trouvent dans cette zone subissent alors 3d6 points de dégâts par round

Mur de tous les yeux

Invocation (création) [Mal]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : un mur dont la surface ne dépasse pas 2,25 m²/niveau (F) (voir description)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : non

Le mage fait apparaître un mur droit et vertical, composé d'yeux vifs et brillants de toutes sortes et tailles. Le mur peut être employé pour colmater une brèche ou condamner un passage, car il s'ajuste parfaitement avec ce qui l'encadre, du moment qu'il ne s'agit pas de matière vivante et que sa surface est suffisante. On ne peut invoquer le mur pour lui faire occuper le même espace qu'une créature ou un objet. Il doit toujours être plan, même si le mage peut en façonner les bords pour qu'il remplisse l'espace disponible.

Un *mur de tous les yeux* a une épaisseur de 2,5 centimètres par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts. Le mage peut doubler l'étendue du mur en diminuant de moitié son épaisseur. Chaque carré de 1,50 mètre de côté du mur présente 10 points de résistance par 2,5 centimètres d'épaisseur, ainsi qu'une solidité de 5

Une section de mur rendue à 0 point de résistance laisse apparaître une brèche. Si une créature tente de passer en force à travers le mur, elle doit réussir un jet de Force dont le DD est égal à 15 +2 par 2,5 cm d'épaisseur.

Quiconque touche le mur doit réussir un jet de Volonté sous peine de se retrouver immobilisé comme sous les effets d'un sort d'*immobilisation de monstre*. Le mur détruit ensuite magiquement les créatures ainsi prisonnières après 10 rounds, les désintégrant et ajoutant par là de nouveaux yeux à la masse existante.

À tout moment, et quelle que soit la distance qui l'en sépare (même d'un plan à l'autre), le mage peut, au prix d'une action simple, regarder par le *mur de tous les yeux*, ce qui lui permet de voir dans toutes les directions depuis le mur, comme s'il se tenait lui-même à cet emplacement.

Composante matérielle : un simple œil humanoïde

Mur de vase

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : un mur dont la surface ne dépasse pas 2,25 m²/niveau (F) (voir description)
Durée : concentration + 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts fait apparaître un mur droit et vertical, composé de vase et de bulles organiques, nauséabondes et purulentes. Le mur peut être employé pour colmater une brèche ou condamner un passage, car il s'ajuste parfaitement avec ce qui l'encadre, du moment qu'il ne s'agit pas de matière vivante et que sa surface est suffisante. On ne peut invoquer le mur pour lui faire occuper le même espace qu'une créature ou un objet. Il doit toujours être plan, même si le mage peut en façonner les bords pour qu'il remplisse l'espace disponible.

Un *mur de vase* a une épaisseur de 2,5 centimètres par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts. Le mage peut doubler l'étendue du mur en diminuant de moitié son épaisseur. Chaque carré de 1,50 mètre de côté du mur présente 50 points de résistance par 2,5 centimètres d'épaisseur, ainsi qu'une solidité de 0.

Une section de mur rendue à 0 point de résistance laisse apparaître une brèche. Si une créature tente de passer en force à travers le mur, elle doit réussir un jet de Force dont le DD est égal à 15 +2 par 2,5 cm d'épaisseur.

Quiconque touche le mur reçoit 2d6 points de dégâts d'acide par round, occasionnés par la nature brûlante et corrosive de la vase. Seul ce qui constitue l'encadrement du mur, tel que le sol ou les murs attenants, est immunisé contre ces atteintes. De plus, une créature qui touche le mur doit réussir un jet de Vigueur ou se retrouver paralysée par la vase. Dans ce dernier cas, la vase détruit la créature en 1d6 rounds, l'assimilant et ajoutant les points de vie maximum de la créature aux siens.

Composante matérielle profane : un échantillon de gelée ocre ou de vase grise.

Mutation aberrante

Transmutation [Mal]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, Fiélon
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature vivante
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts transforme une créature en aberration. L'apparence du sujet se déforme et se mue en une hideuse imitation d'elle-même. Le sujet devient donc une aberration pour ce qui est de son type, et il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA (en raison de la déformation et du durcissement de la chair) pour chaque tranche de quatre niveaux du lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de +5

Neutralisation de possédant

Abjuration
Niveau : Démonologue 4, Ens/Mag 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature possédante
Durée : permanente (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts rend une créature qui a la faculté de posséder ou d'habiter d'autres créatures, ou de se désincarner, totalement impuissante dans l'hôte qu'elle occupe actuellement. Les démons en phase de possession, les fantômes en possession maléfique et les jeteurs de sorts profitant d'une *possession* sont des cibles possibles. La seule action que le sujet puisse entreprendre est de quitter le corps actuellement occupé. Ce sort, utilisé en conjonction avec *emprisonnement de possédant*, est l'un des moyens les plus efficaces pour lutter contre les fiélons possédants.

Noir

Transmutation
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 0, Prê 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts crée une zone de ténèbres. Les sources d'éclairage ordinaires ne peuvent illuminer la zone, mais la vision dans le noir y fonctionne normalement. *Lumière* annule *noir* (et réciproquement), ramenant à la normale

les conditions d'éclairage existantes dans les zones où les deux sorts se superposent. Les sorts de lumière de plus haut niveau annulent et dissipent *noir*

Noir sac

Invocation (création) [Mal]
Niveau : Asn 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Effet : un sac en cuir noir
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort crée un sac rempli de couteaux, de scalpels et d'autres petits instruments de torture. Si les outils sont sortis du sac par quelqu'un d autre que le lanceur de sorts, ou s'ils ne sont plus en possession de ce dernier une fois dehors, ils se désintègrent au bout de 1 round.

Le sac et son contenu magique ne pèsent que 0,5 kg. Les objets magiques maléfiques, y compris ceux qui infligent des dégâts impies, et ceux qui nécessitent l'emploi d'un sort du Mal lors de leur création, peuvent être placés dans le sac comme si celui-ci pouvait contenir 0,3 m³. Ces objets rajoutés n'augmentent pas le poids total du sac. Les objets qui ne sont pas de nature maléfique tombent et traversent le noir sac si on les y introduit, comme si le sac n'avait pas de fond ; on ne peut donc les conserver à l'intérieur.

Composante matérielle : une lanière de cuir noir imbibée du sang d'un masochiste consentant.

Noyade

Invocation (création) [Mal]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 humanoïde
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Les poumons du sujet se remplissent d'eau si ce dernier manque son jet de Vigueur. Afin d'éviter de se noyer, le sujet peut retenir son souffle (cf. *La noyade* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Le sujet a droit à une nouvelle sauvegarde (pour évacuer l'eau) tous les 2 rounds au-delà du premier. Lorsqu'il retient son souffle et que ses poumons sont remplis d'eau, un personnage ne peut ni parler ni lancer de sorts a composante verbale, et il subit un malus de circonstances de –2 aux jets d'attaque, de caractéristique, de compétence et de sauvegarde.

Nuage de l'achaïeraï

Invocation (création) [Mal]
Niveau : Démonologue 4Prê 6,
Composantes : V, G, Maladie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts invoque un nuage d'un noir d'encre, étouffant et toxique. Toutes les autres créatures présentes dans le nuage subissent 2d6 points de dégâts. Elles doivent aussi réussir un jet de Vigueur, sous peine de subir les effets d'une *confusion* pour toute la durée du sort.

Maladie : pourriture spirituelle.

Nuage de spores du vrock

Invocation (création) [Mal]
Niveau : Démonologue 1, Prê 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Zone d'effet : étendue d'un rayon de 1,50 m, centrée sur le jeteur de sorts
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts convoque un nuage de spores qui envahit la zone qui l'entoure. Les spores infligent 1d8 points de dégâts à toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre du lanceur de sorts. Ensuite, ils pénètrent dans la peau et germent, ce qui occasionne 1d2 points de dégâts supplémentaires par round, pendant 10 rounds. À la fin de ce laps de temps, chaque sujet se trouve recouvert de pousses minuscules et entrelacées. Un sort de *ralentissement du poison* empêche, tant qu'il est actif, la croissance des spores. *Bénédiction*, *neutralisation du poison* et *guérison des maladies* détruisent les spores, tout comme une fiole d'eau bénite avec laquelle on asperge les victimes.

Composante matérielle profane : les plumes d'une créature aérienne dont la valeur d'Intelligence est au moins égale à 3 (une harpie, un achaieraï ou autre créature semblable).

Perversion d'arme

Transmutation [Mal]
Niveau : Che 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : l'arme touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort rend une arme particulièrement meurtrière contre les adversaires d'alignement bon. Chaque critique possible contre un adversaire d'alignement bon est ainsi automatiquement confirmé, sans avoir besoin de jeter les dés. L'arme a également le pouvoir de blesser les créatures d'alignement bon qui bénéficient d'une réduction des dégâts, comme si elle avait un bonus d'altération de +1. Il est possible de lancer ce sort sur une flèche ou un carreau, mais une arme à projectiles modifiée par le sort, comme un arc, ne confère pas cette dernière propriété aux munitions qu'elle tire.

Ce sort n'a aucun effet sur une arme magique qui bénéficie au préalable d'une propriété spéciale liée aux coups critiques, telle qu'une arme acérée ou vorpale.

Perversion des convocations

Transmutation [Mal]
Niveau : Démonologue 3, Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 15 m de rayon
Durée : 1 heure/niveau

Le lanceur de sorts crée une zone dans laquelle seules les créatures d'alignement mauvais peuvent être convoquées magiquement. Quelles que soient les créatures qu'un autre jeteur de sorts tente de convoquer dans cet espace, il s'en présentera en réalité une version maléfique (un animal sanguinaire à la place du même animal céleste, par exemple) ou un équivalent de nature mauvaise (un diable au lieu d'un formien).

Si le convocateur tentait de faire apparaître une créature d'alignement bon ou neutre, la créature maléfique qui se présente n'obéit pas à ses ordres et n'attaque pas ses ennemis. Au contraire, elle s'en prend au convocateur, et le sort qui l'a faite apparaître ne peut s'annuler. Cependant, une *perversion des convocations* peut tout à fait se dissiper selon les règles classiques.

Piège astral

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6
Composantes : V, G



Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature astrale
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'attirer et de capturer une créature astrale, telle qu'une personne sous les effets d'une *projection astrale*. Si une telle créature se trouve à portée au moment de l'incantation, et qu'elle manque son jet de sauvegarde, elle est immédiatement emmenée devant le lanceur de sorts, maintenue immobile et visible pendant la durée du sort. Les jeteurs de sorts ont l'habitude d'enchaîner *piège astral* avec un sort de capture plus durable, tel que *séquestration*.

Si plus d'une créature astrale se trouve à portée, c'est la plus proche qui se retrouve affectée. Si cette dernière réussit son jet de sauvegarde, alors la deuxième plus proche doit à son tour se sauvegarder. Cette règle s'applique jusqu'à ce qu'une créature manque son jet de Volonté, ou que toutes l'aient réussi

Poigne d'Orcus

Nécromancie [Mal]
Niveau : Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 humanoïde
Durée : concentration (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts crée une force magique qui saisit le cœur du sujet (ou un organe vital semblable) et commence à l'écraser. La victime est alors paralysée (comme si elle subissait une crise cardiaque) et subit 1d3 points de dégâts par round

Le jeteur de sorts doit se concentrer chaque round pour maintenir le sort. De plus, une victime consciente a droit à un nouveau jet de sauvegarde par round pour tenter de mettre fin au sort. Si la victime meurt par le biais de ce sort, sa cage thoracique se brise et éclate, et son cœur fumant apparaît dans la main du jeteur de sorts.

Poing de la cruauté

Évocation [Mal, force]
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G, M, Maladie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : cylindre de 1,50 m de rayon et 9 m de haut
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts ou Reflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Un poing de ténèbres apparaît à 9 mètres de haut et s'abat sur le sol avec une puissance incroyable. Toutes les créatures et objets présents dans la zone subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 20d6). Un jet de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié. Chaque

round, le jeteur de sorts peut, au prix d'une action libre, rediriger le poing vers un autre endroit à portée, ou il s'abattra de nouveau vers le bas. Sans cela, il continue d'endommager la même zone.

Il n'est pas obligatoire que le poing frappe le sol ; il peut également attaquer des cibles aériennes. De tels sujets, s'ils réussissent leur jet de Réflexes, ne subissent aucun dégât et sont énergiquement éjectés de la zone d'effet du sort

Composante matérielle : la main coupée d'un prêtre humanoïde d'alignement bon.

Maladie : courroux suppurant.

Poison psychique

Abjuration [Mal]
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : étendue d'un rayon de 15 m, ou 1 objet ou 1 créature qui peut rentrer dans cet espace
Durée : 1 heure/niveau

Le jeteur de sorts infecte une zone, une créature ou un objet de manière à ce que quiconque lance un sort mental ou de divination sur la créature, sur l'objet ou depuis la zone, s'expose à un poison psychique (cf. la Table 3–6). Le lanceur de sorts peut choisir n'importe quel poison psychique, du moment qu'il a le niveau minimum correspondant.

Composante matérielle profane : un morceau de tissu cérébral humanoïde

Prestance diabolique

Transmutation [Mal]
Niveau : Diables 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus d'altération de 1d4+1 en Charisme. De plus, il est considéré comme un Extérieur pour ce qui est des sorts et des effets magiques qui peuvent l'affecter (ce qui immunise, par exemple, un lanceur de sorts humanoïde à *charme-personne* et *immobilisation de personne*)

Puissance des enfers

Invocation (création) [Mal]
Niveau : Che 3, Ens/Mag 4, Prê 4
Composantes : V, G, M, Diable
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Le jeteur de sorts invoque l'énergie maléfique des Neuf Enfers et s'imprègne de sa puissance. Il bénéficie alors d'un bonus de parade de +2 à la classe d'armure, ainsi que d'une amélioration de sa réduction des dégâts existante de /+1 (RD 10/+1 devient donc RD 10/+2, par exemple).

Composante matérielle : le cœur d'un enfant elfe.

Putréfaction maudite d'Urfestra

Transmutation [Mal]
Niveau : Corruption 3
Composantes : V, G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature vivante touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

La chair et les os du sujet commencent à se putréfier. Le sujet subit immédiatement un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution, puis de 1d6 points supplémentaires dans la même caractéristique pour chaque heure passée jusqu'à ce qu'il meure ou que la malédiction soit éliminée par un sort de *souhait*, de *miracle* ou de *délivrance des malédictions*.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

Queue du diable

Transmutation [Mal]
Niveau : Diables 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Le jeteur de sorts acquiert une queue de 90 cm de long. Cet appendice est fin, noir ou rouge, et se termine en pointe. Le personnage peut se servir de la queue pour effectuer des attaques de corps à corps avec son propre bonus à l'attaque, infligeant 1d4 point de dégâts auxquels s'ajoute la moitié de son bonus de Force. S'il entreprend une attaque à outrance, il peut attaquer à la fois avec sa queue et ses attaques de corps à corps normales, auquel cas toutes les attaques subissent un malus de –2.

Ravissant ravage

Transmutation [Mal]
Niveau : Corruption 7
Composantes : V, G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cibles : 1 créature vivante touchée/niveau
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Avec ce sort, le contact du bénéficiaire peut infliger des blessures importantes à plusieurs cibles. Une fois que le *ravissant ravage* est jeté, le personnage peut toucher une créature par round jusqu'à ce qu'il en ait touché un nombre égal à son niveau de lanceur de sorts. Une même créature ne peut être affectée deux fois par un *ravissant ravage* donné. Ce sort ne peut, par ailleurs, pas affecter les créatures qui sont dépourvues d'anatomie visible.

Lorsque le lanceur de sorts touche une cible, la chair de cette dernière éclate soudainement en de multiples endroits. Chaque sujet subit 6d6 points de dégâts et se retrouve étourdi pour 1 round. Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et protège contre l'étourdissement. Les cibles qui ont manqué leur jet de sauvegarde continuent de recevoir 1d6 points de dégâts par round, jusqu'à ce qu'elles bénéficient de soins magiques, qu'elles réussissent un jet de Premiers Secours (DD 20) ou qu'elles meurent. Dès qu'un sujet subit au moins 6 points de dégâts liés au *ravissant ravage* au cours du même round, il se retrouve étourdi pour le round suivant.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1 point de Force par cible touchée.

Reflet inquisiteur

Évocation
Niveau : Chasseur de mortels 3, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : voir description
Portée : voir description
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts transmet son image depuis un miroir vers une autre surface réfléchissante dans laquelle la cible choisie regarde. Le jeteur de sorts procède à l'incantation, puis fixe son miroir du regard jusqu'à ce que la cible remarque son reflet dans un autre miroir, ou jusqu'à ce qu'il se lasse et

abandonne. Le lanceur de sorts voit le sujet et son entourage dans son miroir dès que la cible regarde dans une surface réfléchissante. Du point de vue de la cible, le lanceur de sorts semble l'observer depuis l'intérieur du miroir, prenant la place de son propre reflet, ou apparaissant juste derrière elle (au choix de l'expéditeur)

Le jeteur de sorts peut, s'il le désire, faire dire jusqu'à un mot par niveau de lanceur de sorts, par le biais de son image, avant qu'elle ne disparaisse. L'image ne persiste que pendant 1 round. Les sujets qui ne s'attendent pas à rencontrer un *reflet inquisiteur* peuvent être particulièrement inquiétés par ce sort.

Focaliseur : un miroir en argent finement ouvragé et parfaitement poli, ne coûtant pas moins de 1 000 po. Le miroir doit mesurer au moins 1,20 mètre sur 60 centimètres

Regard déstabilisant

Illusion (fantasme)
Niveau : Chasseur de mortels 1, Démonologue 1, Ens/Mag 0,
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature humanoïde
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le visage du lanceur de sorts ressemble à l'un des amants défunts de l'adversaire ou l'un de ses pires ennemis. Le sujet subit un malus de moral de –1 aux jets d'attaque pendant toute la durée du sort.

Regard maléfique

Enchantement [Mal]
Niveau : Chasseur de mortels 2, Ens/Mag 3
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts charge son regard d'influence malveillante et marque de malchance la cible. Le sujet subit un malus de chance de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence, de caractéristique, ainsi qu'à la plupart des jets se jouant avec un d20. Le sort prend fin au lever du soleil suivant, si on y met un terme, si une *délivrance des malédictions* est lancée sur le sujet, ou si ce dernier occasionne au moins 1 point de dégâts au jeteur de sorts.

Rémission

Abjuration
Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Prê 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort empêche une maladie déjà contractée par le sujet de lui faire le moindre mal pour la journée. Le malade n'est cependant nullement guéri et il n'a pas le droit d'effectuer un jet de sauvegarde pour éradiquer l'infection.

Les lanceurs de sorts qui ont l'intention de recourir à des sorts dont la maladie est une composante affectionnent particulièrement ce sort.

Composante matérielle : une goutte de bile.

Renforcement ectoplasmique

Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 mort-vivant intangible/niveau
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Les morts-vivants affectés par ce sort bénéficient d'un bonus de parade de +1 à la CA, de +1d8 points de vie temporaires, d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 à la résistance au renvoi des morts-vivants. Chacune de ces améliorations augmente de +1 pour chaque tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Ainsi, un jeteur de sorts de niveau 12 peut conférer un bonus de parade de +5 à la CA, 1d8+4 points de vie temporaires, un bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et un bonus de +6 à la résistance au renvoi des morts-vivants.

Résistance aux drogues

Enchantement
Niveau : Ens/Mag 1, Prê 1
Composantes : V, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature touchée est immunisée contre toute sorte de dépendance aux drogues. Elle subit néanmoins toujours les effets négatifs et positifs des drogues pendant la durée du sort. Le sort ne libère pas non plus la cible des effets d'une dépendance contractée auparavant. Si le sort touche à sa fin avant que les effets de la drogue soient dissipés, les chances normales de dépendance s'appliquent.

Composante matérielle : trois gouttes d'eau pure.

Ressemblance cannibale

Nécromancie [Mal]
Niveau : Corruption 6
Composantes : V, G, F, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : permanente

Le lanceur de sorts peut prendre l'apparence et la forme d'un humanoïde tangible fraîchement mort, y compris les vêtements et l'équipement. Le jeteur de sorts revêt alors l'apparence de la créature telle qu'elle était de son vivant. Le personnage doit ingurgiter la chair du cadavre de la forme à endosser au moment de l'incantation.

Une fois le sort lancé, le personnage peut prendre cette nouvelle apparence à volonté. Cette transformation peut faire intervenir une mutation physionomique limitée, telle que l'ajout ou la disparition d'un ou deux membres, et son poids peut varier jusqu'à 50 %. Si la forme choisie possède des ailes, le jeteur de sorts pourra voler à une vitesse de déplacement de 9 mètres (degré de manœuvrabilité médiocre). Si la forme a des branchies, le bénéficiaire pourra respirer sous l'eau. On ne peut endosser l'apparence de quelque chose qui est d'une catégorie de taille différente de la sienne

Les bonus à l'attaque, d'armure naturelle et les jets de sauvegarde du lanceur de sorts ne varient pas. Le sort ne confère pas non plus les pouvoirs spéciaux, les formes d'attaque, les défenses, les valeurs de caractéristique ou les particularités de la forme choisie. Si le personnage subit des dégâts ou meurt dans sa nouvelle forme, il reprend automatiquement son apparence normale. Le

personnage peut également, au prix d'une action simple, reprendre volontairement sa forme originelle.

S'il utilise ce sort pour se déguiser, le lanceur bénéficie d'un bonus de +10 aux jets de Déguisement.

Focaliseur : une portion fraîche ou bien conservée (encore saignante) de 30 grammes de la chair d'une autre créature.

Prix de corruption : diminution permanente de 2d6 points de Sagesse.

Rictus de la mort

Nécromancie [Mal]
Niveau : Asn 1, Che 1, Ens/Mag 1
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 cadavre
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts marque le corps d'une signature magique qui le désigne comme meurtrier (à tort ou à raison). Certains assassins utilisent cette empreinte comme carte de visite, alors que d'autres ne s'en servent que pour prouver qu'ils ont mérité leur dû. La signature peut prendre de multiples formes : une expression particulière sur le visage du mort (d'où le nom du sort), une véritable rune, un mot marqué dans la chair du cadavre, la décoloration d'un œil, etc.

Saccage

Transmutation [Mal]
Niveau : Prê 9
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Zone d'effet : rayon de 30 m/niveau
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (plantes) ou Vigueur, annule (autres créatures vivantes)
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts détruit et corrompt une grande surface de terre. Les plantes de 1 DV ou moins se flétrissent et meurent, et le sol ne pourra plus jamais accueillir une telle flore. Les plantes de plus de 1 DV doivent réussir un jet de Vigueur ou mourir. Même en réussissant ce jet de sauvegarde, elles subissent 5d6 points de dégâts. Toutes les autres créatures vivantes de la zone (excepté le lanceur de sorts) doivent réussir un jet de Vigueur ou subir un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Les objets non portés, y compris les structures telles que les murs et les portes, deviennent friables et perdent 1 point de solidité (minimum 0), puis subissent 1d6 points de dégâts.

Seuls plusieurs *souhaits* et *miracles* peuvent dissiper les effets persistants de ce sort.

Composante matérielle : le cadavre frais ou bien conservé (encore saignant) d'une créature.

Sadisme

Enchantement [Mal]
Niveau : Asn 3, Che 3, Ens/Mag 2, Prê 3, Souffrance 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Pour chaque tranche de 10 points de dégâts qu'il inflige au cours d'un round pendant lequel il est sous les effets du sort, le personnage bénéficie, au round suivant, d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence. Plus il occasionne de dégâts, plus grand sera son bonus de chance. Il est possible de bénéficier d'un bonus de chance pendant plusieurs rounds si le lanceur de sorts inflige des dégâts pendant plus d'un round tout au long de la durée du sort.

Composante matérielle : une lanière de cuir que l'on a trempée dans du sang humain.

Sangsue

Nécromancie [Mal]
Niveau : Corruption 5
Composantes : V, G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts crée un conduit d'énergie maléfique entre lui et une autre créature. À travers ce conduit, il peut drainer des points de caractéristiques au rythme de 1 point par round. Ainsi, à chaque fois que le sort draine un point, la créature cible subit une diminution permanente de 1 point dans une caractéristique choisie par le jeteur de sorts, pendant que celui-ci bénéficie d'un bonus d'altération de +1 dans la même caractéristique. En d'autres termes, tous les points drainés pendant la durée de ce sort s'ajoutent les uns aux autres pour déterminer le bonus d'altération, mais pas avec ceux provenant d'autres utilisations de *sangsue* ni avec d'autres bonus d'altération.

Le bonus d'altération persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Prix de corruption : diminution permanente de 1 point de Sagesse.

Sauvagerie collective

Enchantement [Mal]
Niveau : Bestialité 8, Prê 9
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : étendue d'un rayon de 3 m/niveau
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures vivantes se tenant dans la zone d'effet deviennent hostiles envers toute personne non affectée par le sort, qu'elle se trouve à l'intérieur ou en dehors de la zone et quels que soient son alignement et ses liens avec les attaquants. Les créatures affectées ont donc de grandes chances d'attaquer celles qui ne le sont pas, même si elles conservent leurs capacités intellectuelles et cherchent donc à battre en retraite ou à les éviter, si des adversaires sont manifestement trop puissants pour elles.

En général, les créatures affectées continuent à exercer une activité normale jusqu'à ce qu'une personne non affectée se présente. Les sujets d'une *sauvagerie collective* sont capables d'identifier instinctivement les créatures exemptes des effets par le biais d'un sens surnaturel qui leur est conféré par le sort.

Composante matérielle profane : trois gouttes de fluide cérébral provenant d'un monstre primitif.

Savoir démoniaque

Divination [Mal]
Niveau : Che 2, Démonologue 2, Démons 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Le jeteur de sorts puise dans le savoir interdit des démons, ce qui lui octroie un bonus de malfaisance de +10 sur un seul

jet (joué immédiatement) de Connaissances (mystères), Connaissances (plans) ou Connaissances (religion).

Séquestration de possédant

Abjuration
Niveau : Démonologue 4, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature possédante et son hôte
Durée : permanente (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts emprisonne une créature qui peut posséder ou fusionner avec d'autres créatures ou se désincarner, à l'intérieur de la créature qu'elle occupe actuellement. Les démons en phase de possession, les fantômes en possession maléfique et les jeteurs de sorts profitant d'une *possession* sont des cibles possibles. La créature possédante ne peut d'aucune manière quitter le corps dans lequel elle se trouve, qu'il s'agisse du sien ou non.

Serpents de Theggeron

Transmutation [Mal]
Niveau : Corruption 3
Composantes : G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Les bras du lanceur de sorts se transforment en serpents dont il peut se servir comme s'il s'agissait d'armes naturelles. Les serpents procurent au personnage une allonge de 3 mètres, bénéficient d'un bonus à l'attaque de +10 (auquel s'ajoute le modificateur de Force du lanceur de sorts) et infligent 1d8 points de dégâts (plus modificateur de Force). Si le bénéficiaire occasionne un coup avec un serpent, son adversaire se retrouve empoisonné. Le poison inflige immédiatement un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force et, 1 minute plus tard, de 1d6 points supplémentaires dans la même caractéristique. Chacune de ces vagues d'affaiblissement peut être évitée si la victime réussit un jet de Vigueur (DD 16).

Au prix d'une attaque à outrance, le lanceur de sorts peut frapper avec les deux serpents en conservant son bonus à l'attaque maximum.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1d6 points d'Intelligence.

Sillage des fiélons

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Effet : une traînée de 6 m de long/niveau
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : non

Une poignée de poudre invisible, presque immatérielle, attirant les créatures des plans inférieurs, apparaît dans la main du mage. Le lanceur de sorts peut en répandre une traînée sur le sol. Les Extérieurs d'alignement mauvais qui s'approchent à moins de 3 mètres de ce sillage doivent réussir leur jet de sauvegarde ou suivre la traînée comme s'ils étaient sous l'effet d'un sort de coercition.

Les fiélons ainsi enchantés suivront le *sillage* quelle que soit sa destination. La traînée pourrait par exemple mener jusqu'à un piège, vers les effets d'un sort sacré ou même une cellule carcérale. Si le danger est évident, comme une *barrière de lames*, les créatures ont droit à un nouveau jet de sauvegarde pour résister à la coercition.

Les créatures ne suivent le sillage que jusqu'à son terme. Ainsi, si la traînée mène au bord d'une falaise, le fiélon avance jusqu'à ce point, mais n'ira pas plus loin.

Si la créature croise le sillage en son milieu, elle intègre de manière instinctive le sens dans lequel elle doit avancer. Une fois qu'elle a atteint l'extrémité de la traînée, les effets coercitifs prennent fin, et la créature ne pourra plus être affectée par ce *sillage des fiélons* en particulier.

La traînée peut être dissimulée ou détruite par toute personne capable de discerner les objets invisibles. La destruction se fait au prix d'une action simple pour chaque portion de 3 mètres du sillage, mais un Extérieur d'alignement mauvais doit au préalable réussir sa sauvegarde.

Composante matérielle : un symbole sacré baigné dans de l'urine, se réduisant en miettes dans la poudre qui constitue le *sillage des fiélons*.

Sinistre vengeance

Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, Mort-vivant
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 humanoïde vivant
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

L'une des mains du sujet s'arrache de son bras, laissant un moignon sanguinolent. Ce traumatisme inflige 6d6 points de dégâts. Puis, animée et flottant dans les airs, la main commence à agresser le sujet. Ces attaques s'effectuent comme si la main était un nécrophage (cf. le *Manuel des Monstres*) en termes de valeurs numériques, attaques spéciales et particularités, en dehors du fait qu'elle est considérée comme de taille TP et que sa CA bénéficie d'un bonus de +4, tout comme ses jets d'attaque. La main peut être renvoyée ou intimidée comme s'il s'agissait d'un nécrophage. Si la main est vaincue, seul un sort de *régénération* peut en refaire pousser une au bout du bras de la victime.

Sombre trait

Évocation [obscurité, Mal]
Niveau : Ens/Mag 2, Obscurité 2, Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts effectue une attaque de contact à distance contre un ennemi, en projetant une flèche de froides ténèbres de sa main gauche. Le trait inflige 1d8 points de dégâts pour chaque tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (maximum 5d8). La moitié relève de dégâts du froid, le reste n'est d'aucun type particulier. Lorsqu'il est atteint, l'ennemi doit également réussir un jet de Vigueur sous peine de se retrouver étourdi pendant 1 round, dominé par le Mal contenu dans le *sombre trait*.

Stupeur

Enchantement [mental]
Niveau : Asn 1, Ens/Mag 1, Prê 1
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : 1 créature sans défense
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts transporte une créature, au préalable sans défense, dans un état nébuleux et confus qui ne permet pas à la cible de penser clairement ou d'exécuter quelque action que ce soit

Les effets se rapprochent de ceux que ressent une personne droguée. Le sujet peut être déplacé, et reste même capable de marcher si on l'y force en le traînant, mais il n'a aucune conscience de ce qui se passe autour de lui.

Composante matérielle : une vesse-de-loup.

Syphilis

Nécromancie [Mal]
Niveau : Corruption 6, Dru 6, Souffrance 6
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à 1 créature vivante/niveau se trouvant à 3 m ou moins les unes des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Les sujets subissent une diminution permanente de 1d4 points de Constitution. De nombreuses lésions déchirent leur peau, qui prend une pâleur jaunâtre.

Tabou

Enchantement [Mal, mental]
Niveau : Corruption 5
Composantes : V, G, Corruption
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : 1 créature vivante
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort interdit à une créature de parler d'un sujet précis. Le thème doit être aussi défini et restreint que possible pour que le sort fonctionne correctement. Des événements survenus pendant la captivité du sujet, la position et les noms de malfaiteurs, l'emplacement secret d'un trésor caché, le mot de passe visant à pénétrer dans des quartiers sous surveillance, le mot de commande d'un objet magique ou l'éclaircissement d'un fait marquant, correspondent au genre de sujets que l'on peut considérer comme adaptés au sort. À l'inverse, les composantes verbales de sorts, l'histoire complète de la vie d'une créature ou quelque autre thème qui soit trop vaste pour être cerné par un aspect précis, ne peuvent constituer un sujet valable dans le cadre du sort. C'est au MD de décider de ce qui est trop vaste, et si le personnage persiste à vouloir imposer un sujet non valable, le maître du donjon est tout à fait en droit de doubler le prix de corruption et de faire échouer automatiquement le sort. C'est pour ces raisons que l'utilisation de ce sort peut être considérée comme périlleuse.

La créature affectée ne peut communiquer d'aucune manière en rapport avec le thème défini. Dès qu'il en est question, son discours devient incompréhensible, ses écrits sont indéchiffrables, ses gestes irréalisables et même la communication télépathique (y compris par *détection des pensées*) se brouille. Le sujet n'a pas pour autant oublié ce qu'il sait, et il y a de quoi rendre fou quelqu'un qui se trouve dans l'incapacité de communiquer à ses amis, ou alliés, des informations qui pourraient résoudre une question de vie ou de mort.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

Talent sacrificiel

Enchantement [Mal]
Niveau : Asn 2, Ens/Mag 1, Prê 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses jets de Connaissances (religion) ayant un rapport avec des sacrifices en l'honneur de dieux du Mal. Référez-vous à la partie *Les sacrifices* du Chapitre 2 pour déterminer les DD de Connaissances (religion) requis dans le but d'obtenir les faveurs de divinités maléfiques.

Composantes matérielles : une mèche de cheveux prise sur un humanoïde non consentant.

Tempête de feu des enfers

Évocation [Mal]
Niveau : Diables 7
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Ce sort est semblable à *feu des enfers*, si ce n'est qu'il inflige 5d6 points de dégâts de feu diabolique et que sa portée et sa zone d'effet sont différentes.

Ténèbres des damnés

Évocation [obscurité, Mal]
Niveau : Ens/Mag 4, Obscurité 4, Prê 4
Composantes : V, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : l'objet touché
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *ténèbres*, à la différence que tous ceux qui se trouvent dans la zone d'obscurité subissent également des dégâts impies. Les créatures d'alignement bon subissent 2d6 points de dégâts par round passé dans les ténèbres, et les créatures qui ne sont ni d'alignement bon, ni d'alignement mauvais, subissent 1d6 points de dégâts. Comme pour le sort *ténèbres*, la zone d'obscurité affiche un rayon de 6 mètres, et l'objet qui sert de cible au sort peut être recouvert d'un cache opaque pour en bloquer les effets (obscurité et dégâts).

Le sort *ténèbres des damnés* contre ou dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur.

Composantes matérielles profanes : un peu de goudron dissimulant une minuscule épingle.

Ténèbres ultimes

Invocation (création) [Mal]
Niveau : Démons 8, Ens/Mag 9, Obscurité 8
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : étendue de 30 m de rayon/niveau, centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort se propage depuis le lanceur de sorts en créant une zone gonflée de froides ténèbres. Cette obscurité est semblable à celle que crée le sort de *ténèbres profondes*, à la différence qu'aucune lumière magique ne peut la contrer ou la dissiper. De plus, les créatures d'alignement mauvais peuvent voir dans ces ténèbres comme s'il s'agissait simplement d'une zone faiblement éclairée.

Composante matérielle profane : une tige noire, de 15 centimètres de long, enduite de sang humanoïde.

Tornade acérée

Évocation [Mal]
Niveau : Bestialité 7, Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : cylindre d'un rayon de 1,50 m/niveau et de 3 m/niveau de haut
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une zone opaque d'énergie tourbillonnante prenant l'ap-

parence d'un agglomérat de gueules rugissantes et hurlantes garnies de crocs tranchants. Toute personne prise dans la zone d'effet subit 1d8 points de dégâts par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (maximum 10d8), occasionnés par les morsures et taillades d'origine magique. Le tourbillon se déplace selon les instructions mentales du lanceur de sorts (action libre), à la vitesse de déplacement de 12 mètres.

Composante matérielle profane : une poignée de dents ensanglantées.

Tortures éternelles

Nécromancie [Mal]
Niveau : Souffrance 9
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Le corps du sujet est soumis à toutes sortes de sévices et de contraintes qui le placent à la merci de douleurs atroces et éternelles. La cible se retrouve sans défense, mais aussi longtemps que dure le sort, elle est maintenue en vie, sans avoir besoin de nourriture, d'eau ou d'air. Le sujet ne vieillit pas, de manière à lui assurer une véritable éternité de torture indicible. Il subit chaque jour une diminution permanente de 1 point dans chaque caractéristique jusqu'à ce que toutes les valeurs soient réduites à 0 (hormis la Constitution qui reste à 1). Le sujet ne peut guérir ou se régénérer. Enfin, il est complètement inconscient de son environnement, ne ressentant rien d'autre que ses horribles souffrances.

Ce qui sépare une cible des effets de cet horrible sort se résume à un simple jet de Vigueur. Cependant, même si le jet de sauvegarde est réussi, la cible ressentira une douleur terrible (mais temporaire). Elle subira donc immédiatement 5d6 points de dégâts, ainsi qu'un malus de circonstances de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts.

Tourne-trippes

Nécromancie [Mal, mort]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, Mort vivant
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui



Les intestins de la cible sont pris de convulsions. Si le sujet manque son jet de sauvegarde, ses boyaux éclatent, ce qui a pour effet de le tuer. Les entrailles volent alors vers le lanceur de sorts et fusionnent avec sa silhouette, ce qui lui confère 4d6 points de vie temporaires et un bonus d'altération de +4 en Force. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle subit tout de même 10d6 points de dégâts.

Une créature sans anatomie définissable ne peut être affectée par ce sort.

Transfert de blessure

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature vivante touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Si le jeteur de sorts est blessé, il peut lancer ce sort et toucher une créature vivante. La créature subit alors les blessures du lanceur de sorts sous forme de dégâts : 1 point de dégâts par niveau de lanceur de sorts ou le nombre de points nécessaires pour ramener le lanceur à son niveau maximum de points de vie (choisir la solution qui correspond au plus faible total). Le lanceur de sorts guérit alors d'autant, comme s'il bénéficiait d'un sort de *soins*.

Composante matérielle : un petit œil-de-chat d'une valeur minimale de 10 po.

Triche

Transmutation [Mal]
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

En une occasion pendant la durée du sort, le personnage peut altérer les probabilités d'un jeu de hasard. Ce sort n'affecte que les jeux de nature normale, tels que les jeux de cartes ou de dés. Il ne peut agir sur un jeu qui fait intervenir de la magie ou sur un objet magique jouant un rôle dans un jeu de hasard (tel qu'un jeu de *cartes merveilleuses*). Ainsi, si un jet de dés est effectué pour déterminer le résultat d'un jeu, le lanceur de sorts peut exiger un deuxième jet et imposer le meilleur des deux (selon son point de vue).

Prenons l'exemple de Darkon qui joue aux « écailles de dragons », un jeu dans lequel il a 1 chance sur 4 de gagner. Le MD lance secrètement 1d4 et annonce au joueur que Darkon a perdu. Darkon, alors sous les effets du sort *triche*, peut demander au MD de relancer le dé. Le sort influence les probabilités, il n'y a donc aucun subterfuge qu'un personnage pourrait remarquer (si ce n'est l'incantation du sort lui-même). Même pour un témoin particulièrement observateur, le lanceur de sorts ne semblera rien de plus que chanceux

Focaliseur : une paire de dés taillés dans des os humains

Vague de douleur

Nécromancie [Mal]
Niveau : Bard 6, Souffrance 7
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cône
Durée : 1 round/2 niveaux
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures vivantes comprises dans la zone d'effet sont accablées de souffrances et de douleur. Elles se retrouvent étourdies jusqu'à la fin du sort. Les créatures qui ne présentent pas d'anatomie visible ne sont pas affectées par ce sort.

Composante matérielle : une aiguille.

Vague de tristesse

Enchantement [Mal, mental]
Niveau : Bard 2, Prê 2
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cône
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Tous ceux qui sont compris dans la zone d'effet au moment de l'incantation sont accablés de chagrin et de tristesse. Ils subissent un malus de moral de –3 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence

Composante matérielle : trois larmes.

Violation de l'esprit

Enchantement [Mal, mental]
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts pénètre dans l'esprit d'une créature et apprend tout ce qu'elle sait. Il peut effacer des souvenirs ou en imposer d'autres comme bon lui semble, tout comme modifier les émotions, les opinions et même l'alignement du sujet. Une fois que le mage en a fini, il peut quitter la créature dans un état de folie avancé (tel que décrit pour le sort *aliénation mentale*) ou apparemment indemne, sans qu'elle n'ait le moindre souvenir de l'effraction.

Les modifications sérieuses de la personnalité ou les changements d'alignement peuvent être corrigés par un sort d'*annulation d'enchantement*, mais un sort de *pénitence* peut également s'avérer nécessaire, selon les circonstances. Les altérations de la mémoire et des pensées les plus subtiles ne peuvent être redressées que par l'emploi d'un *miracle* ou d'un *souhait*.

Vision du fiélon

Divination [Mal]
Niveau : Démons 7, Ens/Mag 7, Prê 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Le lanceur de sorts acquiert les sens développés d'un puissant fiélon. Il obtient la vision dans le noir sur une portée de 18 mètres. Il peut également voir dans les ténèbres magiques comme s'il s'agissait d'obscurité normale. De plus, il peut discerner les créatures et les objets invisibles comme s'il était sous les effets d'un sort de *détection de l'invisibilité*. Enfin, il peut utiliser à volonté *détection du Bien*

Visions aliénantes

Illusion (fantasme) [Mal, mental]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : concentration (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort accable la cible d'hallucinations qui l'aveuglent et l'étourdissent si elle rate son jet de sauvegarde. Le sujet peut tenter un nouveau jet de sauvegarde chaque round pour mettre fin au sort.

Même s'il réussit son jet de Volonté ou si le lanceur de sorts cesse de se concentrer, le sujet sera chaque nuit soumis à des cauchemars qui l'empêcheront de bénéficier de la guérison naturelle. Ces rêves persistent jusqu'à ce que le mage meure ou que le sujet réussisse un jet de Volonté, accordé chaque nuit. Les effets de ces cauchemars sont considérés comme une malédiction et ne peuvent donc être dissipés. Une *délivrance des malédictions* est, au contraire, parfaitement efficace

Composante matérielle : un disque multicolore de 5 cm de diamètre, en papier ou en crépon.

Voleur imaginaire

Invocation (création)
Niveau : Cupidité 8, Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 objet
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Une force invisible, assez proche d'un *serviteur invisible*, prend vie à l'endroit choisi par le lanceur de sorts. Lors du tour de jeu de ce dernier, la force dérobe des objets aux personnes que lui indique sans bruit le personnage, au prix d'une action libre. Un *voleur imaginaire* ne peut que voler d'autres créatures, il ne peut forcer un coffre ou chaparder des objets seuls. Le *voleur imaginaire* bénéficie d'un bonus de +20 en Déplacement silencieux et en Discrétion (très utile contre ceux qui ont le pouvoir de détecter les créatures invisibles).

S'il réussit à ne pas se faire remarquer, le *voleur imaginaire* peut automatiquement voler n'importe quel objet qu'une créature possède, du moment qu'elle ne le tient pas et ne le revêt pas. Même les objets contenus dans un *sac sans fond* peuvent être dérobés. Le *voleur* ne peut que subtiliser des objets, les amener à son maître ou les remettre à l'endroit d'où ils viennent, toute autre action lui étant proscrite. Il faut au *voleur imaginaire* 1 round pour voler un objet, et un autre round pour le porter jusqu'au lanceur de sorts.

Le *voleur imaginaire* ne peut porter qu'un seul objet à la fois, qui, par ailleurs, devient également invisible en sa possession.

Le *voleur imaginaire* ne peut prendre un objet à une créature qui a détecté sa présence (en général par le biais d'un jet de Perception auditive ou de Détection). Il pourra cependant réitérer sa tentative dès le round suivant. On ne peut le blesser d'aucune façon, mais il peut être dissipé.

Le *voleur imaginaire* peut également subtiliser un objet des mains d'une créature. Pour ce faire, il agit comme s'il bénéficiait du don Science du désarmement et d'un bonus de Force de +20. S'il est utilisé de cette manière, il disparaît après avoir ramené l'objet volé au lanceur de sorts.

Composante matérielle : une bobine de fil vert.

Yeux acides

Transmutation [Mal, acide]
Niveau : Corruption 1
Composantes : V, G, Corruption
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Les yeux du sujet éclatent et aspergent d'acide toutes les personnes situées dans un rayon de 1,50 mètre. Le sujet est aveuglé et subit 1d6 points de dégâts d'acide. Ceux qui sont aspergés reçoivent 1d6 points de dégâts d'acide (jet de Réflexes pour réduire de moitié). Les créatures qui n'ont pas d'yeux ne peuvent être aveuglées, mais elles subissent normalement les dégâts d'acide si elles se trouvent à proximité de la cible d'un sort de *yeux acides*.

Prix de corruption : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

Yeux du zombi

Divination [Mal]
Niveau : Ens/Mag 3, Prê 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 30 minutes
Portée : personnelle
Effet : le jeteur de sorts et un zombi
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Les yeux du lanceur de sorts sont remplacés par ceux d'un zombi, ce qui lui permet de voir par les orbites du zombi et de contrôler directement ses actions. Le zombi doit être la création du lanceur de sorts. La magie produite par ce sort permet au personnage de déloger ses propres yeux (la douleur découlant de l'acte lui inflige 1d6 points de dégâts, mais n'endommage pas ses yeux) et les remplacer par ceux d'un zombi qu'il a extraits et trempés dans un bain spécial d'eau saumâtre. Les yeux du bénéficiaire sont conservés par le sort pendant qu'il contrôle le zombi et perçoit le monde à travers lui. Le corps du lanceur de sorts demeure immobile et peut être blessé normalement. Lorsque le sort se termine, les yeux du personnage lui sont automatiquement rendus.

Focaliseur : les yeux d'un zombi et 50 cl d'eau saumâtre.



OBJETS MAGIQUES MALÉFIQUES

Les armees des ténèbres sont presque toujours diaboliquement bien équipées. Les rubriques suivantes traitent en détail d'objets magiques de toutes sortes dont le seul point commun, qui justifie de les rassembler ici dans une liste, se résume au Mal qui les habite tous.

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMES

Ces propriétés spéciales pour armes sont à adjoindre à celles qui sont détaillées dans le *Guide du Maître* et dans d'autres ouvrages.

Brise-moëlle. Chaque fois que cette arme inflige des dégâts, la victime subit également un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *esquilles*. *Prix de vente* : bonus de +3.

Débilitante. Chaque fois que cette arme inflige des dégâts, la cible doit réussir un jet de Volonté, sous peine d'être affligée d'une malédiction qui lui impose un malus de moral de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *malédiction*. *Prix de vente* : bonus de +1.

Essouffleuse. Chaque fois que l'arme inflige des dégâts, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de se retrouver épuisée.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *essoufflement*. *Prix de vente* : bonus de +2.

Hématophage. Chaque fois que cette arme inflige des dégâts à un sujet irrigué de sang, elle gagne 1 point de sang. Une fois que l'arme a emmagasiné 5 points de sang, elle peut infliger 1 point de dégâts supplémentaire à la demande du porteur (ce qui dépense les points de sang). L'arme peut stocker jusqu'à 50 points de sang, ce qui lui permet d'infliger 10 points de dégâts supplémentaires, d'un seul coup ou répartis en plusieurs attaques.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *baiser du vampire*. *Prix de vente* : bonus de +1.

Maléfique. Chaque fois que cette arme inflige des dégâts, elle occasionne en sus 1 point de dégâts maléfiques. Si elle réussit un coup critique, elle inflige alors 2 points de dégâts maléfiques supplémentaires.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *lance maléfique*. *Prix de vente* : bonus de +1

Rebelle. Cette arme de corps à corps est accompagnée d'un fourreau, d'une fixation pour ceinture ou de quelque autre support qui lui est directement et tout spécialement associé. Sur ordre du personnage qui porte le fourreau, l'arme attaque son détenteur immédiat en exploitant le bonus à l'attaque du premier. De plus, l'agressé est considéré comme pris au dépourvu (pas d'attaques sournoises cependant, même si le porteur du fourreau est un roublard). Si elle touche, l'arme *rebelle* inflige directement des dégâts critiques. Cette arme est particulièrement utile contre les roublards et autres adversaires qui aiment à désarmer et attraper l'arme d'autrui, mais aussi en supplément de la propriété de taraudeuse.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *animation d'objets*. *Prix de vente* : bonus de +1

Taraudeuse. Quand cette arme tranchante ou perforante de corps à corps inflige des dégâts à une créature vivante, son porteur peut, au prix d'une action libre, lui ordonner de « racler » la victime À partir de là, le personnage laisse aller l'arme qui continue alors, animée magiquement, de creuser dans la chair de l'adversaire. Chaque round, l'arme continue d'infliger des dégâts comme si son porteur avait asséné un coup par son biais. Le personnage n'a pas besoin de se concentrer ou de consacrer du temps ou de l'attention à l'arme, et il peut la récupérer à tout moment au prix d'une action simple. Le sujet (ou toute autre créature) peut tenter de se débarrasser de l'arme qui le taraude par un jet de Force (DD 20). Si l'adversaire réussit le jet de Force alors qu'il avait gardé une main libre, il tient désormais l'arme taraudeuse en main. Dans tous les cas, l'arme taraudeuse cesse de racler la chair après 5 rounds.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *animation d'objets*. *Prix de vente* : bonus de +2.

Vampirique. Cette arme de corps à corps inflige un niveau négatif à chaque fois qu'elle inflige des dégâts normaux. Lorsque le porteur réussit un coup critique, l'arme inflige deux niveaux négatifs et son possesseur bénéficie de +1d8 points de vie temporaires, ainsi qu'un bonus d'altération de +2 en Force. Tous ces bénéfices affectant le porteur disparaissent au bout de 1 heure.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *absorption d'énergie*. *Prix de vente* : bonus de +4.

ARMES SPÉCIALES

Les armes spéciales suivantes sont en général façonnées selon les caractéristiques décrites ici.

Lame du chevalier noir. Forgée dans du fer noir et recouverte de symboles maléfiques gravés sur sa lame, cette *épée longue +2* augmente de +10 points de dégâts l'efficacité du pouvoir de châtiment du Bien du porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *ténèbres maudites*, le créateur doit être d'alignement mauvais. *Prix de vente* : 9 515 po. *Poids* : 2 kg.

Chaîne bâtisseuse. Cette arme semble n'être qu'un *chaîne cloutée +1*, mais lorsque son porteur prononce le mot de commande approprié, elle se développe pour former un *mur de chaînes*. Un second mot de commande lui fait retrouver sa forme initiale.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *mur de chaînes*. *Prix de vente* : 29 325 po. *Poids* : 7,5 kg.

Couperet sacrificiel. Cette *dague +1* confère un bonus d'aptitude de +3 aux jets de Connaissances (religion) requis lorsqu'un sacrifice est réalisé par le biais de l'arme.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *bénédiction*. *Prix de vente* : 3305 po. *Poids* : 0,5 kg.

Épée morbide. Cette *épée à deux mains +2* transmet le contact morbide (cf. *Les maladies* dans le Chapitre 2) à toute personne à qui elle inflige des dégâts et qui manque son jet de Vigueur (DD 14).

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *contagion*, *manteau du Chaos*. *Prix de vente* : 78 350 po. *Poids* : 5 kg.

Flèche fantomatique. Cette flèche ressemble à une *flèche +1*, mais il s'agit en réalité d'un projectile invisible d'énergie intense qui inflige deux niveaux négatifs au lieu de dégâts normaux.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *absorption d'énergie*, *état gazeux*, *invisibilité*. *Prix de vente* : 2 560 po.

Piquante. Cette *rapière +2* inflige des dégâts x3 en cas de coup critique sur une créature d'alignement bon (au lieu des dégâts x2 normaux).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *ténèbres maudites*. *Prix de vente* : 15 320 po. *Poids* : 1,5 kg.

Trait du cœur de l'enfer. Une fois tirée, cette *flèche +1* passe au travers des créatures d'alignement mauvais. De telles créatures n'offrent aucun bonus d'abri et ne sont pas prises en compte pour déterminer si l'archer doit subir le malus de –4 lié au tir dans le tas

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *détection du Mal*. *Prix de vente* : 60 po.



Trépas de l'ange. Cette *épée à deux mains +3 maudite* oblige tout céleste à qui elle inflige des dégâts à réussir un jet de Vigueur (DD 20) sans quoi il meurt sur-le-champ.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *ténèbres maudites*, le créateur doit être d'alignement mauvais. *Prix de vente* : 110 350 po. *Poids* : 7,5 kg.

Veilleur crématoire. Cette *hache d'armes de nain +3*, généralement créée par des forgerons duergars, consume totalement l'enveloppe physique d'une créature vivante qu'elle a abattue, ce qui demande par la suite un sort de *résurrection suprême* pour pouvoir ramener la créature à la vie.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *feu crématoire*. *Prix de vente* : 108 330 po. *Poids* : 7,5 kg.

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMURES

Ces propriétés spéciales pour armures sont à adjoindre à celles qui sont détaillées dans le *Guide du Maître* et dans d'autres ouvrages.

Défense démoniaque. Cette armure augmente le bonus d'altération à la classe d'armure de +1 contre les attaques assénées par des créatures d'alignement bon, et de +2 contre les attaques venant d'Extérieurs d'alignement bon. De plus, elle confère un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques générés par des créatures d'alignement bon, et un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts du Bien.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *rejet du Bien*, *gardeciel*. *Prix de vente* : bonus de +2.

Pointes empoisonnées. Cette propriété est identique à des pointes pour armure classiques, à la différence que celles-ci se rétractent dans des compartiments cachés de l'armure. Quand elles surgissent, en réponse à un mot de commande, elles infligent 1d6 points de dégâts perforants (comme des pointes pour armure normales) et le poison dont elles sont enduites provoque un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force, aussi bien en effet initial qu'en effet secondaire (DD 16).

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *empoisonnement*. *Prix de vente* : bonus de +1.

Protection des damnés. S'il est d'alignement mauvais, le porteur de cette armure ne subit que la moitié des dégâts infligés par les sorts et effets magiques qui sont particulièrement efficaces contres les créatures maléfiques, tels que le sort de *châtiment sacré*, le pouvoir de châtiment du Mal des paladins ou les dégâts supplémentaires occasionnés par une arme sainte.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *protection contre le Bien*. *Prix de vente* : bonus de +1.

ARMURES SPÉCIALES

Les armures et boucliers spéciaux suivants sont généralement confectionnés selon les caractéristiques décrites ici.

Armure de l'Empereur de l'Effroi. Ce *harnois +1* est affublé de quatre chaînes de 1,50 mètre de long fixées au niveau de la taille. Chaque chaîne se termine par une sorte de joug en anneau conçu pour s'adapter au coup d'un humanoïde. Si des personnes sont logées dans cet harnachement par le porteur de l'armure ou ses serviteurs, l'armure est prête à montrer sa véritable puissance. Dès que le porteur subit des dégâts, les prisonniers de l'armure subissent eux mêmes la moitié des dégâts correspondants. Si les chaînes maintiennent plus

d'une personne, divisez la moitié des dégâts entre elles toutes. Toute activité physique réalisée lorsque les chaînes sont attachées à des individus rend cette armure particulièrement encombrante. Le porteur subit ainsi une pénalité d'armure supplémentaire de 5, à moins que les victimes ne soient soumises ou contrôlées d'une certaine manière, comme par les effets d'une *stupeur* ou d'une *domination*. Si les captifs sont des enfants, la pénalité d'armure supplémentaire n'est que de –2. S'ils sont à la fois des enfants et soumis ou contrôlés, alors il n'en résulte aucune pénalité d'armure supplémentaire.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *protection d'autrui*. *Prix de vente* : 14 650 po.

Armure de rasoirs. Accumulant de nombreuses couches d'écailles coupantes comme des rasoirs, cette *armure d'écailles +2* inflige 2d6 points de dégâts tranchants sur un jet de lutte réussi intervenant pendant que le porteur poursuit une lutte. Le porteur est considéré comme capable de manier les rasoirs avec maîtrise (comme pour les dons de maniement d'armes). Une fois par jour, le porteur peut, au prix d'une action simple, projeter jusqu'à six écailles tranchantes qui jaillissent de l'armure comme autant de *shuriken +1*.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *arme magique*. *Prix de vente* : 5 600 po.

Armure du changepeau. Confectionnée à partir de peaux d'humanoïdes, cette *armure de cuir +1* permet à son porteur de bénéficier, à volonté, d'effets identiques à ceux produits par le sort *modification d'apparence*.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *modification d'apparence*. *Prix de vente* : 13 160 po.

Lâche protecteur. Une fois par jour, le porteur de cette *cuirasse +1* peut transférer les dégâts qui lui sont infligés par une attaque de corps à corps vers une autre créature que l'assaillant située dans un rayon de 30 mètres. Si cette créature réussit un jet de Vigueur (DD 16), elle ne subit aucun dégât et le porteur du *lâche protecteur* voit les siens doublés.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *protection d'autrui*. *Prix de vente* : 11 350 po.

ANNEAUX

De nombreux lanceurs de sorts malfaisants confectionnent de sombres anneaux pour leur propre utilisation ou celle de leurs serviteurs.

Anneau de combat maléfique. Cette simple bande de métal noir ornée d'un petit rubis permet au porteur d'infliger 1 point de dégâts maléfiques supplémentaire lors d'une attaque de corps à corps réussie.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *lance maléfique*. *Prix de vente* : 20 000 po.

Anneau de magie maléfique. Si cet anneau est porté par un lanceur de sorts, une partie des dégâts occasionnés par ses sorts sont considérés comme maléfiques (1 point de dégâts par niveau de lanceur de sorts). Si plusieurs créatures subissent les dégâts dus au sort (comme pour une *boule de feu*), toutes subissent les dégâts maléfiques.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *lance maléfique*. *Prix de vente* : 15 000 po.

Anneau des lamentations. Cet anneau d'un gris terne permet à son porteur d'imposer par le simple contact une tristesse débilitante accompagnée de pleurs. Un humanoïde touché par le porteur de l'*anneau des lamentations* doit réussir un jet de Volonté (DD 11), sous peine de se trouver incapable d'agir pendant 1 round, puis de subir un malus de moral de 3 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence pendant 5 rounds. Chaque fois que l'anneau est utilisé pour ainsi affecter une créature, son porteur subit un malus de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence pendant 5 rounds.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *chagrin*. *Prix de vente* : 3 000 po.

Anneau esclave. Cet anneau, une fois porté, ne peut plus être enlevé par une autre personne que le porteur du *maître anneau* (voir plus bas) auquel il est lié. Le porteur est susceptible d'endurer à chaque instant des blessures horribles lui dévastant la chair, blessures qui sont imposées par le possesseur du maître anneau. Il peut également échanger des messages avec ce dernier.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'anneaux magiques. *Prix de vente* : 500 po.

Maître anneau. Le porteur de cet anneau de fer, marqué du symbole d'un faucon couvant son nid, peut infliger 3d6 points de dégâts par round, au prix d'une action libre, à toute personne portant à son doigt un anneau esclave correspondant. De plus, il peut également, trois fois par jour, échanger des messages avec tout porteur d'un anneau esclave lié à son maître anneau (comme par le biais d'un sort de *communication à distance*). En général, dix anneaux esclaves sont liés au *maître anneau*.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *flétrissement*, *communication à distance*. *Prix de vente* : 40 600 po (ce qui n'inclut pas les anneaux esclaves, voir plus haut).

BÂTONS

Les bâtons peuvent servir de réceptacles pour stocker de la magie maléfique puissante, y compris de nombreux sorts décrits plus haut dans ce chapitre.

Bâton de corruption. Ce bâton, situé aux limites du statut d'artefact, est confectionné dans une frêle trique de bois desséchée d'un gris écœurant. Des vers semblent frétiller sur sa surface, mais il ne s'agit là que d'une illusion. Le bâton permet l'utilisation des sorts suivants.

- *Contamination* (2 charges)
- *Dépravation* (1 charge, DD 16)
- *Flétrissement* (augmentation d'intensité au niveau 6, 10d4 points de dégâts, DD 19) (1 charge)
- *Membres chancelants* (augmentation d'intensité au niveau 6, 10d8 points de dégâts, DD 19) (1 charge)
- *Saccage* (2 charges)

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *contamination*, *dépravation*, *flétrissement*, *membres chancelants*, *saccage*. *Prix de vente* : 192 000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Bâton des ténèbres. Il est dit que ce bâton fut créé pour la première fois par un ensorceleur drow dans les profondeurs d'un sanctuaire abandonné de l'Outreterre. Ce bâton lisse fait d'un métal noir étonnamment léger permet l'utilisation des sorts suivants.

- *Sombre trait* (3d8 points de dégâts, DD 13) (1 charge)
- *Ténèbres* (1 charge)
- *Ténèbres des damnés* (2 charges, DD 16)
- *Ténèbres profondes* (2 charges)

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *sombre trait*, *ténèbres*, *ténèbres des damnés*, *ténèbres profondes*. *Prix de vente* : 24 000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Bâton épidémique. Ce bâton de bois est recouvert de chancres morbides suintant d'un pus jaunâtre. Il émet une horrible puanteur de chair en décomposition, mais permet l'utilisation des sorts suivants.

- *Contagion* (1 charge, DD 16)
- *Fléau d'insectes* (1 charge, DD 17)
- *Syphilis* (2 charges, DD 19)

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *contagion*, *fléau d'insectes*, *syphilis*. *Prix de vente* : 70 000 po. *Poids* : 2,5 kg.

SCEPTRES

Les sceptres font partie des plus intéressantes curiosités maléfiques, car ils laissent libre cours à l'inventivité démoniaque de leurs créateurs.

Fléau du céleste. Ce sceptre métallique, de couleur rouge sang profond et mesurant 60 centimètres de long, est surmonté d'une pointe courbée. Tous les célestes situés dans un rayon de 18 mètres du sceptre subissent un malus de malfaisance de –4 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et de compétence. Aucun jet de sauvegarde ou résistance à la magie n'est accordé pour passer outre ces effets.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *malédiction, souhait limité*, le créateur doit être un Extérieur d'alignement mauvais. *Prix de vente* : 56 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Sceptre caustique. Ce sceptre noir en métal légèrement vrillé diffuse un cône d'acide jusqu'à 9 mètres. Toute personne se tenant dans la zone définie subit 9d6 points de dégâts d'acide (Réflexes, DD 17, 1/2 dégâts). *Le sceptre caustique* peut être utilisé trois fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *cône de froid, flèche acide de Melf*. *Prix de vente* : 54 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Sceptre de possession. Ce sceptre permet à un utilisateur consentant de faire venir en lui un fiélon ou un fantôme malfaisant dans le cadre d'une possession. Lorsque le sceptre est activé, le porteur se retrouve automatiquement possédé par la créature douée de la faculté de possession la plus proche, même si cette dernière n'est pas consentante. L'identité et l'attitude de l'esprit le plus proche dépendent habituellement du bon vouloir du MD. Ce sceptre est fréquemment utilisé lors de rituels indicibles de magie noire.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *emprisonnement d'âme, neutralisation de possédant*. *Prix de vente* : 20 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Sceptre des croquechairs. Ce sceptre de couleur brune est surmonté d'un dispositif ressemblant à une bouche garnie de dents pointues. Une fois par jour, le possesseur peut convoquer d'horribles petites silhouettes d'énergie verdâtre aux allures de quasits ou de diablotins. Ces monstres fondent alors en nombre sur une cible dont ils déchirent la chair pour la dévorer. Les croquechairs ne sont pas de véritables créatures, mais simplement des manifestations magiques. Ils peuvent être dissipés, mais pas attaqués (toute attaque à leur encontre sera reportée sur la cible du sceptre). La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour résister à l'agression des croquechairs. En cas d'échec, la cible subit 3d6 points de dégâts par round pendant 1d6+1 rounds.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création de sceptres magiques, *convocation de monstres III*. *Prix de vente* : 18 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

OBJETS MERVEILLEUX

Les puissants suppôts du Mal ont accès aux objets suivants, en plus de ceux qui sont détaillés dans le *Guide du Maître* et d'autres ouvrages.

Aiguilles du livreur de souffrances. Ces trois aiguilles doivent être utilisées en conjonction pour apporter le moindre effet. Ainsi, si les trois percent la chair d'une même créature (infligeant chacune 1 point de dégâts qui ne peut être soigné avant d'avoir retiré l'aiguille), le sujet peut occasionner aux autres des sensations d'intenses douleurs par le simple contact. Ce contact douloureux produit les effets d'un sort de *dévastation* (Vig, DD 15, annule).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *dévastation*. *Prix de vente* : 35 000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Anneau du mépris. Lorsque la chair d'un Extérieur d'alignement mauvais est percée de cet anneau, la créature confirme automatiquement tous les critiques possibles qu'elle obtient.

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *perversion d'arme*. *Prix de vente* : 8 000 po.

Bouteille de la spirale. Cet objet est une sorte d'arme magique retenue dans une bouteille de verre jusqu'à utilisation. L'ouverture ou le bris de la bouteille (la plupart du temps en la projetant comme une flasque d'acide ou de feu grégeois) libère la magie. La spirale est un portail menant dans le plan Éthéré qui ne fait qu'un peu plus de 1 centimètre de largeur. La force d'attraction du portail est pratiquement illimitée, aspirant une créature ou un objet par son ouverture à moins que la cible ne réussisse un jet de Vigueur (DD 30). Si la bouteille se brise sur quelque chose, l'objet heurté devient la cible de la spirale. Si la bouteille est ouverte, l'indiscret sert alors de cible. La spirale n'est capable d'aspirer que 0,3 m³. Ainsi, si l'objet ou la créature est plus imposant que cela, seule une partie en sera happée à l'intérieur.

Le nom de l'arme vient du fait que la cible aspirée par le portail se retrouve malmenée selon une trajectoire en spirale. Pour la plupart des créatures vivantes, la spirale prend une teinte rouge sang en même temps que leur corps se liquéfie en se mêlant au flux tourbillonnant, avant de glisser par la toute petite ouverture en l'espace de 1 round. Les objets, à moins d'être exceptionnellement malléables, sont détruits. Les créatures meurent immédiatement, sauf si elles sont informes (à l'instar des vases). Les objets et les créatures qui ne sont pas démolis par le processus se retrouvent tout de même perdus dans le plan Éthéré. La spirale disparaît après une seule utilisation.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *attirance, portail*. *Prix de vente* : 19 000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Carquois des mensonges. Ce carquois de 7,5 centimètres de long ne contient ni flèches, ni carreaux. Il s'adapte autour du poignet, à la manière d'un bracelet. Si le porteur tient un arc ou une arbalète et énonce un mensonge, une flèche ou un carreau, selon l'arme tenue, apparaît alors dans sa main, prêt à servir. La flèche ou le carreau disparaît au bout de 10 rounds.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *création mineure*. *Prix de vente* : 12 000 po. *Poids* : —.

Ceinture de l'Empereur de l'Effroi. Si une créature humanoïde consentante (ou *dominée* ou encore sans défense) se retrouve liée au porteur de cette ceinture par une chaîne et une entrave (voir l'*armure de l'Empereur de l'Effroi*), le possesseur peut tirer de l'énergie de cette créature et la convertir en sorts. Tous les lanceurs de sorts qui préparent leurs sorts peuvent faire fonctionner la *ceinture de l'Empereur de l'Effroi* (ce qui comprend, entre autres, les prêtres, les druides, les rôdeurs, les paladins et les magiciens). La ceinture permet à son porteur de se rappeler un sort préparé, même si le sort a



déjà été lancé, tant qu'il fait partie de ceux qu'il a le plus récemment préparés. Pour chaque sort rappelé, la créature enchaînée subit des dégâts égaux au carré du niveau du sort. Ainsi, un sort rappelé du 1er niveau inflige 1 point de dégâts, un sort du 2e niveau en fait subir 4, un sort du 3e niveau 9, et ainsi de suite, jusqu'aux sorts de 9e niveau qui infligent 81 points de dégâts. Si la créature liée à la ceinture ne possède plus assez de points de vie pour alimenter un sort désiré alors le sort échoue et la créature meurt.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit être capable de lancer des sorts du 9e niveau. *Prix de vente* : 120 000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Chapelet de démons. Ce collier supporte huit petites sphères noires qui peuvent être facilement détachées (action de mouvement). Lorsqu'une sphère est extraite du collier puis projetée sur une surface dure horizontale, elle se brise, ce qui convoque un démon (parfois plusieurs) qui reste pendant 10 rounds. Chaque type de sphère correspond à un démon différent. Les liaisons entre sphères et démons sont attribuées comme suit : deux sphères de quasit, deux de vrock, une d'hezrou, une de succube et seules deux des sphères sont capables de convoquer plusieurs individus (2d4 dretchs).

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres IX*. *Prix de vente* : 28 500 po. *Poids* : 0,5 kg.

Chevalet de l'irrésistible torture. Cet instrument de torture confère un bonus de +10 aux jets d'Intimidation effectués par le tortionnaire à l'encontre de sa victime.

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *frayeur*. *Prix de vente* : 3 000 po. *Poids* : 137,5 kg.

Clous de l'haleine des enfers. Ces clous en or, qui percent la langue d'une créature, peuvent transformer, trois fois par jour, le passage du souffle normal de celle-ci en un trait de feu des enfers de 15 mètres de long. Ce feu des enfers inflige 3d6 points de dégâts impies (et non de feu). Aucun jet de sauvegarde n'est accordé.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *feu des enfers*. *Prix de vente* : 35 000 po. *Poids* : —.

Collecteur de souffrances. Ce dispositif étrange est constitué d'une sorte de plat carré de 15 centimètres de côté, bordé de crochets barbelés. Un tuyau fin et flexible qui se termine par un bec pouvant s'ajuster à toutes sortes de flasques, de bouteilles et d'autres récipients, est rattaché au plat. Cet instrument peut, après une journée complète, extraire sous forme liquide la douleur ressentie par des créatures subissant des tortures ou souffrant physiquement de maux particulièrement atroces. Cette manifestation palpable de la douleur peut servir à l'amélioration d'objets magiques ou de sorts (voir *La puissance de la douleur* dans le Chapitre 2). Elle peut également faire office de drogue puissante.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *douleur distillée*. *Prix de vente* : 64 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Collier de puissant venin. Comme un *collier de venin* (voir ci-dessous), à la différence que le poison de celui-ci est plus virulent (Vig DD 20).

Niveau de lanceur de sorts : 18. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Augmentation d'intensité, *empoisonnement*. *Prix de vente* : 138 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Collier de venin. Une créature qui porte ce lourd collier de fer se voit octroyer une attaque de poison (Vig DD 14) pour chacune de ses attaques naturelles. Ce poison inflige 1d10 points d'affaiblissement temporaire en Constitution, en effet initial et secondaire.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *empoisonnement*. *Prix de vente* : 50 000 po. *Poids* : 1,5 kg.

Crâne de la terreur. Ce crâne noir comme l'ébène est façonné de manière à pouvoir être monté sur une armure, un manche d'arme, un bâton ou une perche. Il confère à son porteur une aura de terreur telle que toute personne s'en approchant à 3 mètres ou moins s'expose à des effets semblables à ceux d'un sort de *terreur* (Volonté, DD 16, annule). Le porteur peut activer ou étouffer l'aura par un mot de commande.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *terreur*. *Prix de vente* : 70 000 po. *Poids* : 1 kg.

Crochet de dissolution. Cet affreux crochet métallique mesure entre 20 et 25 centimètres de long. Si on l'enfonce dans le corps d'un adversaire sans défense, ce dernier se désintègre lentement en 3 rounds (Vig, DD 22, annule). Cette propriété fonctionne aussi bien sur les objets organiques inanimés que sur les créatures. Il peut être utilisé trois fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *mur de chaînes*. *Prix de vente* : 14 400 po. *Poids* : 1 kg.

Élixir du sombreverbe. Ce breuvage permet au buveur de parler et de comprendre le sombreverbe comme s'il bénéficiait du don du même nom. Lors de l'absorption, cet élixir inflige un affaiblissement temporaire de 1 point de Force. Les effets de maîtrise du langage persistent pendant 10 minutes.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *mot de terreur*. *Prix de vente* : 750 po. *Poids* : 0,5 kg.

Épine du pied céleste. Malgré sa pointe effilée, cette épine vert sombre, de la taille d'une dague, reste une arme sans grand intérêt en raison de sa friabilité et de sa fragilité. Cependant, lorsqu'elle se brise contre la chair d'un Extérieur d'alignement bon (ce qui demande une attaque de contact réussie), elle libère une énergie terrible qui étourdit la victime pendant 1d4 rounds (pas de jet de sauvegarde, mais la résistance à la magie s'applique).

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *mot de pouvoir étourdissant*, le créateur doit être d'alignement mauvais. *Prix de vente* : 4 550 po. *Poids* : 0,5 kg.

Gemme de poison psychique. Cette gemme, lorsqu'elle est possédée par une créature, intoxique cette dernière de manière à ce que toute personne qui lui jette un sort mental ou de divination se trouve affectée par un poison psychique (voir Chapitre 3) qui lui inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points d'Intelligence, en effet initial et secondaire.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *empoisonnement*. *Prix de vente* : 28 000 po.

Huile de poison psychique. Chaque type de poison psychique existe sous la forme d'une huile dont on peut asperger la créature, l'objet ou la zone de 7,50 mètres de rayon à empoisonner.

Poison	Type	Effet initial	Effet secondaire	Niveau de lanceur de sorts	Prix de vente
Darin-tasith	Créature	1d6 Int	1d6 Int	7	1 400 po
Karadrach	Créature	1d6 Sag	1d6 Sag	7	1 400 po
Estadrach	Créature	1d8 Sag	2d8 Sag	9	1 800 po
Stradda	Créature ou objet	1d6 Cha	1d6 Cha	8	1 600 po
Nishita	Objet	1d6 Int	1d6 Int	7	1 400 po
Vashita	Objet	1d6 Sag	1d6 Sag	7	1 400 po
Lanshita	Objet	2d6 Cha	2d6 Cha	11	2 200 po
Unlyn bleu	Zone	1d6 Int	1d6 Int	8	1 600 po
Unlyn rouge	Zone	1d6 Sag	1d6 Sag	8	1 600 po
Unlyn ambré	Zone	1d6 Cha	1d6 Cha	8	1 600 po
Unlyn pourpre	Zone	1d6 Int	2d6 Int	10	2 000 po
Unlyn noir	Zone	1d6 Int, 1d6 Sag, 1d6 Cha	1d6 Int, 1d6 Sag, 1d6 Cha	13	2 600 po

Niveau de lanceur de sorts : voir ci-dessus. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, le créateur doit être au moins de niveau 13. *Prix de vente* : voir ci-dessus. *Poids* : 1 kg.

Huile des lamies. Cette concoction, dont on dit qu'elle fut créée par un magicien lamie maléfique, peut rendre les objets magiques plus puissants. Lorsqu'on en enduit un objet magique qui produit des effets obligeant les adversaires à effectuer un jet de sauvegarde, l'huile augmente le DD du jet de +2 pour les ennemis d'alignement bon. Elle reste efficace pendant 1 heure. Une petite flasque conserve l'huile, qui ne peut être appliquée que sur un seul objet, quelle que soit la taille.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *rejet du Bien*. *Prix de vente* : 2 000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Joug du fanatique. S'il est porté par une créature consentante, ce collier de fer à pointes permet au porteur de choisir une autre créature pour qu'elle le domine, comme par le biais du sort *domination universelle*.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *domination universelle*. *Prix de vente* : 30 000 po. *Poids* : 1 kg.

Moissonneur de larves. Cette sphère vasharane de 15 centimètres de diamètre semble être constituée de dents et d'ossements. Lorsqu'on la tient au dessus d'un cadavre putréfié infesté de vers pendant 1 round, elle attire jusqu'à elle toute la vermine. Les vers peuvent ensuite permettre au possesseur de parler et de comprendre le sombreverbe (voir le Chapitre 2) pendant 1 minute.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *don des langues*, le créateur doit être d'alignement mauvais. *Prix de vente* : 10 000 po. *Poids* : 2,5 kg.

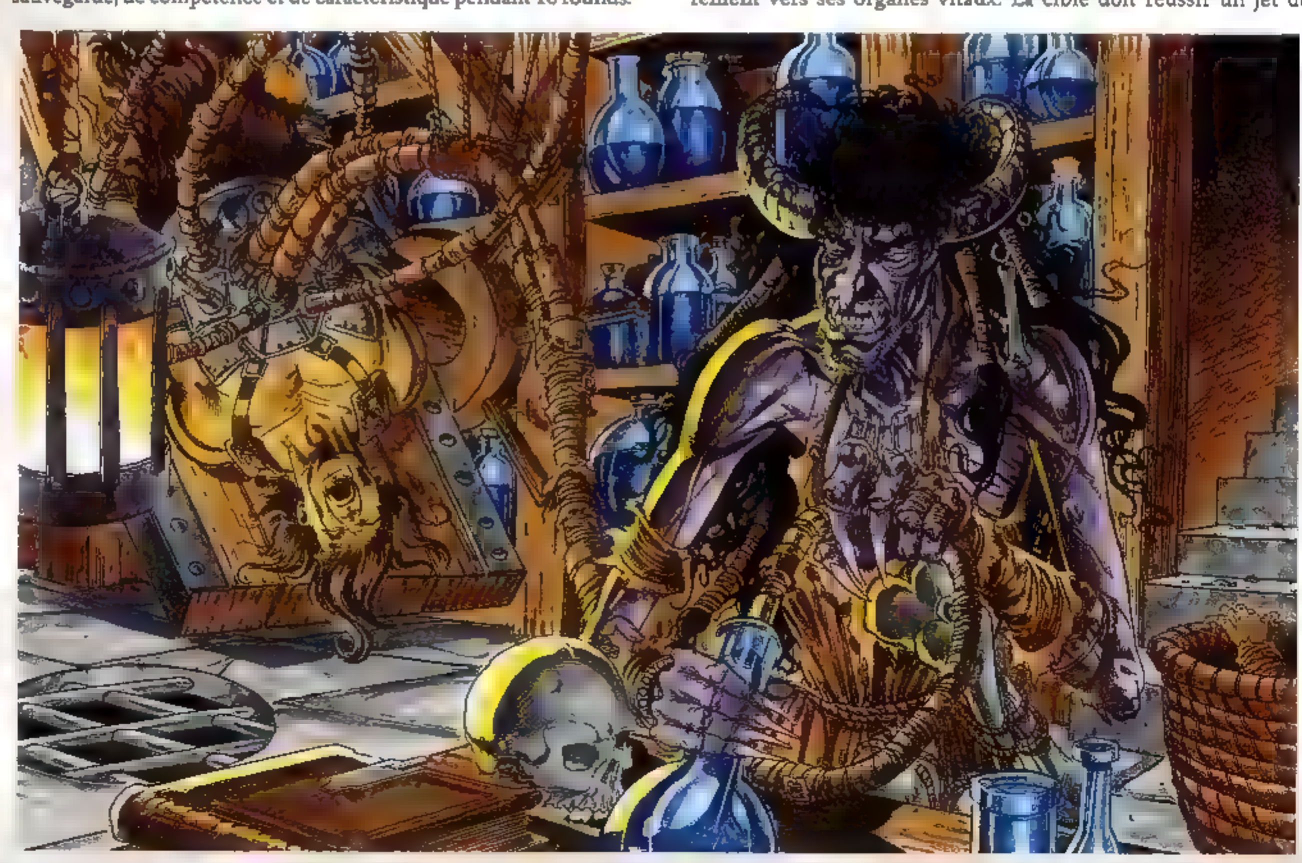
Morne calumet. Cette longue pipe peut, une fois par jour, bourrée de tabac et allumée, créer un simple nuage de 1,50 mètre de rayon persistant 3d8 minutes durant. Le nuage reste en place pendant toute cette durée, à moins qu'une force magique, telle que *bourrasque*, ne l'en déloge. Toute personne, autre que le fumeur de la pipe, prise dans le nuage, doit réussir un jet de Volonté (DD 17), sous peine de subir un malus de moral de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique pendant 10 rounds.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vague de tristesse*. *Prix de vente* : 3 000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Pince de l'exquise douleur. Le porteur de ce cet anneau percé dans le mamelon est immunisé contre les effets debilitants liés à la douleur tels que le sort *cercle nauséeux*. Il n'est pas davantage affecté par le sort *dévastation*. En revanche, il reste vulnérable aux dégâts réels liés à la douleur, tels que ceux procurés par *yeux du zombi*. La pince a, par ailleurs, le pouvoir de convertir toute douleur en sensation de plaisir. L'objet n'altère donc pas la manière ou la possibilité d'infliger des dégâts au personnage, mais influence par contre son attitude vis-à-vis des souffrances provoquées.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *masochisme*. *Prix de vente* : 8 000 po.

Poche de vers vasharane. Cet objet est un sachet gris de 15 centimètres de long contenant des graines. Pour que la *poche de vers vasharane* fonctionne, elle doit être introduite de force dans l'estomac d'un personnage sans défense (action simple), ce qui inflige déjà à ce dernier 3d6 points de dégâts. Pendant les 2d10 jours qui suivent, des vers gris pâle se développent à l'intérieur de la poche, en se nourrissant de la chair du sujet, ce qui lui occasionne 1d4 points de dégâts par jour et produit des compartiments spéciaux dans ses parois stomacales. Une fois que les vers ont atteint leur taille maximale, le personnage peut mentalement les contrôler (action complexe) pour qu'ils forment un long tube de chair montant par l'extérieur de son estomac jusqu'à son nez. À partir de là, jusqu'à ce que l'hôte de la poche des vers fasse rétracter le tube (action simple), il peut faire monter un ver par le tube, jusqu'à son nez, puis par le conduit nasal jusque dans la bouche. Au prix d'une action simple, et jusqu'à trois fois par jour, le personnage peut projeter un ver en le crachant jusqu'à 9 mètres de lui. Il touche sa cible en réussissant une attaque de contact à distance. Si le ver atteint une créature vivante, il creuse alors dans le corps de celle-ci, particulièrement vers ses organes vitaux. La cible doit réussir un jet de



Vigueur (DD 18) ou mourir 1d4 rounds après l'intrusion du ver. Même si la cible réussit sa sauvegarde, elle subit 2d6 points de dégâts par round, pendant 1d4 rounds, après quoi le ver meurt. Un sort de *guérison des maladies* ou de *guérison suprême* tue le ver fouisseur, et permet d'éviter les dégâts consécutifs et le risque de mort.

Les créatures sans anatomie visible sont immunisées contre les vers et ne peuvent servir d'hôtes aux *poches de vers vasharane*.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *exécution*, *fabrication*, *croissance animale*. *Prix de vente* : 35 000 po. *Poids* : 2,5 kg.

Pot de limon. Ce petit pot noir présente un couvercle amovible et une poignée en fer. Rempli d'eau et de matière organique en décomposition (telle qu'un rat mort, une main coupée, ou quelque chose de taille équivalente), il donne lieu après une période de 24 heures à l'apparition d'un fragment de limon vert. S'il en extrait précautionneusement le contenu (action simple), le possesseur du pot de limon peut poser une plaque de limon vert à l'endroit où il le désire. Il ne bénéficie cependant d'aucun contrôle ou de la moindre immunité vis-à-vis du limon.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres IV*. *Prix de vente* : 11 200 po. *Poids* : 2,5 kg.

Sac d'abats vasharan. Ce sac de toile de jute est rempli de fumier qui reste toujours frais et malodorant. Vider le sac lui fait perdre tous ses pouvoirs. Sinon, un cafard géant non-volant (voir le Chapitre 8) peut être appelé à sortir du sac une fois par jour pour en servir le possesseur. Le cafard géant reste présent pendant 1 heure, à moins de se faire tuer. Il obéit aux ordres énoncés par le possesseur, bien qu'il ne puisse rôder à plus de 30 mètres du sac. Si on le force à s'en écarter davantage, il ne répondra plus aux ordres, mais disparaîtra tout de même après l'heure qui lui est assignée. À la différence des autres vermines, les cafards géants produits par ce sac comprennent la langue commune et possèdent une valeur d'Intelligence de 3.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres II*. *Prix de vente* : 3 000 po. *Poids* : 5 kg.

Sombre autel. Ce morceau de granit noir, s'il est adjoint à un autel ou utilisé en tant que tel, peut absorber sur commande l'âme d'une victime qu'on sacrifie dessus. L'âme y est alors stockée, comme elle pourrait l'être dans une gemme par le biais du sort *séquestration*. On peut également la solliciter et l'utiliser selon les différentes méthodes préconisées dans la rubrique *La puissance de l'âme* du Chapitre 2. Un *sombre autel* ne peut pas emmagasiner plus d'une âme à la fois.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *séquestration*. *Prix de vente* : 150 000 po. *Poids* : 50 kg.

Symbole de Démogorgon. Ce symbole maudit, dédié au Prince des Démons, se porte comme une amulette. Il confère un bonus d'altération de +2 en Sagesse et permet au porteur de lancer *putréfaction maudite d'Urfestra* sans payer le prix de corruption. Le personnage doit tout de même préparer le sort normalement (s'il ne peut préparer de sorts, cet aspect du symbole ne lui est d'aucun intérêt).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *putréfaction maudite d'Urfestra*. *Prix de vente* : 10 000 po. *Poids* : —

Vierge de fer caressante. Cet instrument de torture à la forme d'un cercueil est truffé de pointes qui perforent la chair de toute personne se trouvant à l'intérieur. Il inflige 1d6 points de dégâts par round au prisonnier. Dans le même temps, il soigne de 1d6 points de dégâts par round, mais uniquement les blessures occasionnées par ses propres pointes. Ainsi, la victime séquestrée à l'intérieur a peu de chances de trépasser rapidement, car les terribles tortures qui lui sont infligées sont soignées presque aussi rapidement, ce qui ne manque pas de la maintenir dans un état permanent de souffrances.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *guérison suprême*. *Prix de vente* : 7 000 po. *Poids* : 275 kg.

ARTEFACTS

Les artefacts maléfiques suivants, qu'ils soient rares ou uniques, ainsi que les engins diaboliques et autres instruments démoniaques, peuvent rajouter un parfum indubitablement méphitique à votre campagne de haut niveau.

ARTEFACTS RARES

Bien qu'ils ne constituent pas le type le plus puissant, les artefacts rares dépassent néanmoins largement les capacités des objets merveilleux plus triviaux.

Anneau de l'Empereur de l'Effroi. Cet anneau noir est constitué d'un seul fragment d'obsidienne, gravé d'un motif en or représentant des chaînes. Si le porteur de cet anneau tue un humanoïde d'un niveau supérieur ou égal à 10, il ne subira aucun malus lié au port d'une armure (pas de pénalité d'armure, pas de bonus de Dextérité maximal à la CA, pas de risque d'échec des sorts et pas de vitesse réduite) pendant la journée. Il bénéficiera aussi des effets du sort *liberté de mouvement* pendant 24 heures.

Niveau de lanceur de sorts : 16. Poids : —.

Arbalète vasharane. Cette *arbalète lourde +4* peut être chargée et déclenchée aussi vite qu'une arbalète légère. Tout carreau tiré par elle est systématiquement considéré comme un *carreau tueur d'humains* (traité comme une *flèche tueuse*).

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Poids* : 2 kg.

Armure de kython. Cette armure ressemble à un kython adulte mort (voir le Chapitre 8) pourvu de seulement deux bras. Si un personnage se faufile à l'intérieur, l'armure fait corps avec lui, bien qu'il puisse l'ôter par la suite. Il s'agit d'un *harnois +3* qui permet au porteur de se servir des armes de kython comme s'il en était lui-même un. De plus, l'armure permet au bénéficiaire de se servir de ses griffes (infligeant 1d8 points de dégâts), comme s'il s'agissait d'armes naturelles, et lui confère un bonus de +10 aux tentatives de déguisement en véritable kython adulte.

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Poids* : 25 kg.

Bâton de malignité. Ce manche en bois noir endurci de 1,80 mètre de long n'affiche qu'à la lumière une coloration rouge terne qui ressemble à celle d'une vieille plaie coagulée. Chacune des extrémités de l'objet est une pointe de lance et permet l'utilisation au combat du *bâton de malignité* aussi bien comme un *bâton +3 maudit* que comme une *lance +3 maudite*.

Comme tous les bâtons, il possède 50 charges, qu'on peut utiliser pour produire les sorts suivants.

- *Arrêt cardiaque* (1 charge, DD 18)
- *Destruction* (1 charge, DD 21)
- *Dévastation* (1 charge, DD 17)
- *Esquilles* (1 charge, DD 16)
- *Mal contagieux* (2 charges, DD 22)
- *Malédiction suprême* (1 charge, DD 21)
- *Misère* (15d8 points de dégâts, DD 23) (2 charges)

Lorsque toutes les charges sont épuisées, le bâton disparaît, pour réapparaître totalement rechargé, ailleurs dans le multivers.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 2,5 kg.

Extase de douleur. Ces boucles d'oreille à l'appellation étrange permettent au porteur de fonctionner comme s'il se trouvait en permanence sous les effets simultanés des sorts *sadisme* et *masochisme*. De plus, le porteur est immunisé contre les effets débilitants de la

douleur, tels que ceux qui sont occasionnés par un *symbole de douleur*, bien qu'il en ressente toujours les souffrances.

Niveau de lanceur de sorts : 16. Poids :

Lame du cœur de la nuit. Cette *épée bâtarde +5* est maudite, taraudeuse et brise-moëlle, mais uniquement la nuit. Au cours de la journée, elle se contente de conférer un bonus d'altération de +5. De plus, la *lame du cœur de la nuit* doit servir à faire couler le sang d'au moins une créature de taille moyenne ou supérieure chaque nuit, sous peine de subir une malédiction qui lui fait perdre toutes ses propriétés spéciales et se transformer en *épée bâtarde -4*. Ces propriétés peuvent être rétablies, mais seulement en utilisant la lame pour abattre, la nuit, une créature de taille moyenne ou supérieure, toujours avec le malus de –4

Niveau de lanceur de sorts : 15. Poids : 5 kg.

Larmes d'ange. À l'instar du *sang d'ange*, ces larmes cristallisées ne sont pas la création d'un lanceur de sorts. Au contraire, elle furent récoltées en divers endroits où des anges exprimèrent souffrances et chagrin, par le biais d'un sombre procédé depuis longtemps oublié. Des créatures maléfiques ont appris à se servir des larmes d'ange comme elles lanceraient des pierres ou en tant que projectiles de fronde. Ces objets sont tellement chargés de malédiction, qu'ils infligent 3d6 points de dégâts à toute créature contre laquelle ils se brisent. De plus, la victime est automatiquement considérée comme épuisée et doit réussir un jet de Vigueur (DD 18), sous peine de subir une diminution permanente de 1d8 points de Force.

Niveau de lanceur de sorts : 20. Poids : 250 g.

Pierre du démon. Cette pierre noire de 5 centimètres de diamètre a naturellement la forme d'une créature démoniaque dont les ailes de chauve-souris enveloppent le corps. Elle est à moitié translucide et son centre de teinte sombre semble parfois remuer Il semblerait même qu'elle murmure de temps en temps. Si l'on écoute attentivement, on peut aller jusqu'à comprendre les murmures, qui ne sont que des supplications nauséabondes sollicitant quelque acte infâme. Le possesseur acquiert automatiquement un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, de dégâts, de compétence et de sauvegarde.

Un personnage qui reste pendant un jour complet à proximité de la pierre (1,50 mètre ou moins) doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour éviter d'exécuter ce que la pierre lui ordonne et prendre l'alignement chaotique mauvais. Si un premier jet de sauvegarde est réussi, d'autres devront être effectués chaque jour, le DD augmentant de +1 à chaque fois.

Un personnage devenu chaotique mauvais par l'action d'une *pierre du démon* se révèle particulièrement abominable dans ses actes sadiques et ignobles. Une fois que le personnage est d'alignement chaotique mauvais (ou bien s'il était déja mauvais dès le départ), il n'a plus besoin de posséder la pierre pour bénéficier du bonus de chance. Le bonus persiste alors jusqu'à ce que cette pierre friable soit détruite (solidité 4, 10 pr, DD nécessaire pour casser égal à 24) ou que quelqu'un d'autre succombe à la tentation, en ratant son jet de Volonté dû à la proximité de la pierre.

Lorsqu'un personnage devenu chaotique mauvais par le biais de la pierre perd son lien avec elle (si la pierre est détruite ou qu'elle est possédée par quelqu'un d'autre), la soudaine prise de conscience de tous les actes immondes qu'elle lui a fait commettre le plonge généralement dans un désespoir profond.

Niveau de lanceur de sorts : 20. Poids : 250 g.



Sang d'ange. Ce fluide se conserve dans une flasque. Il ne s'agit pas, à proprement parler, d'un objet magique (dans la mesure où personne ne l'a créé), mais véritablement du sang d'un céleste, récolté et stocké au cours d'un rituel spécial. Le liquide inflige 5d6 points de dégâts d'acide lorsqu'il est lancé sous la forme d'une arme à impact. Cependant, seules les créatures non célestes sont affectées.

Niveau de lanceur de sorts : 20. Poids : 0,5 kg (y compris la flasque).

Sang de démon. Ce sang d'aspect très sombre se récolte selon un procédé spécial, suivi d'un rituel maudit. Lorsqu'on en asperge une surface de 30 mètres de rayon, la zone est placée sous les effets d'un sort de *sanctification maléfique*. De plus, toute végétation naturelle est proscrite à tout jamais dans la zone.

Niveau de lanceur de sorts : 20. Poids : 0,5 kg (y compris la flasque).

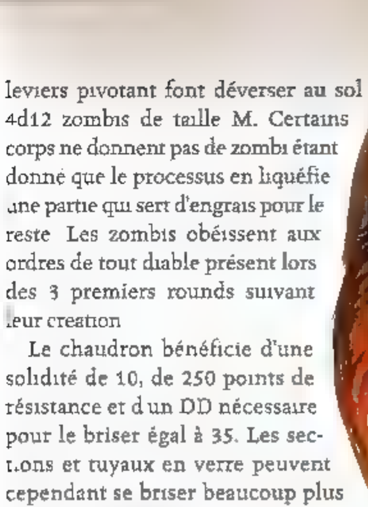
Sang de diable. Lorsque l'on enduit une lame de ce sang purulent, il agit comme un poison lors des treize prochains coups assénés. Le poison (Vig, DD 20) inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force en effet primaire, puis 2d6 points de même nature en qualité d'effet secondaire.

Niveau de lanceur de sorts . 20. Poids : 0,5 kg (y compris la flasque)

ENGINS DIABOLIQUES ET APPAREILS DÉMONIAQUES

Cette catégorie spéciale d'artefacts rares comprend un certain nombres de machines créées dans les plans inférieurs (voir le Chapitre 7). La douleur et les âmes, parfois en association, alimentent d'énergie ces dispositifs (voir les parties *La puissance de l'âme* et *La puissance de la douleur* du Chapitre 2).

Chaudron vomisseur de zombis. Les diables qui créèrent cet engin voulaient produire des morts-vivants en masse. Cet artefact est un amas de tuyaux, de récipients bouillonnants en verre et de drains remplis de liquides qui convergent tous vers un gigantesque chaudron noir de 3,90 mètres de diamètre. Lorsque l'on jette dans l'appareil cinquante corps de taille M que l'on mélange à d'étranges substances chimiques et une seule dose de douleur distillée, le contenu du chaudron mijote et bout pendant 24 heures. Puis, d'immenses



leviers pivotant font déverser au sol 4d12 zombis de taille M. Certains corps ne donnent pas de zombi étant donné que le processus en liquéfie une partie qui sert d'engrais pour le reste. Les zombis obéissent aux ordres de tout diable présent lors des 3 premiers rounds suivant leur création.

Le chaudron bénéficie d'une solidité de 10, de 250 points de résistance et d'un DD nécessaire pour le briser égal à 35. Les sections et tuyaux en verre peuvent cependant se briser beaucoup plus facilement (solidité 1, pr 20, DD pour casser égal à 12).

Niveau de lanceur de sorts : 16
Poids : 2 500 kg.

Greffeur démoniaque. Cette machine est un amoncellement de tubes, de rouages, de manivelles et d'engrenages métalliques tournant et s'animant silencieusement. À l'avant de l'appareil, une large plaque de fer est façonnée à la manière d'un visage hideux affichant un large rictus béant. C'est par cette bouche que l'on peut voir les entrailles de l'appareil, mi-machine, mi-démon, imprégné d'essence fiélonne et alimenté de magie maléfique. Sa seule utilisation consiste à greffer des parties démoniaques aux corps de sujets pas toujours consentants.

Quiconque s'approche à 1,50 mètre ou moins de la gueule de la machine doit réussir un jet de Réflexes (DD 15), sous peine de se retrouver happé par une sorte de langue qui s'enfourne ensuite à l'intérieur de l'appareil.

Le corps de la victime est ensuite découpé, brûlé, perforé et déchiré dans les intestins de la machine. Ces opérations infligent à la victime 6d6 points de dégâts en 1 round. Au cours du round suivant (si le personnage est toujours vivant), chair et essence démoniaque sont greffées au corps de la victime, ce qui lui restitue 5d6 points de vie. Puis, au troisième round, le personnage est craché au dehors, affublé d'une transplantation démoniaque (à tirer sur la table de la page 120).

Les personnages d'alignement bon qui sont parés d'une greffe démoniaque doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) chaque jour, sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Sagesse lié à la lente évolution vers la folie que leur impose cette expérience.

1d100	Greffe démoniaque
01–25	Bras gauche. Ce bras est long et flexible comme une liane, avec une patte griffue grossière à trois doigts à son extrémité. Il peut servir d'arme naturelle, infligeant 1d4 points de dégâts auxquels s'ajoute le bonus de Force du personnage. Les armes utilisées dans cette main subissent un malus à l'attaque de –2. Une fois par jour, le bras peut produire un *projectile magique* équivalent au sort lancé au niveau 5.
26–55	Bras droit. Ce bras est musclé et sinueux, avec une main griffue. Il confère un bonus inné de +2 en Force. Lorsqu'on s'en sert comme d'une arme naturelle, le bras inflige 1d6 points de dégâts auxquels s'ajoute le bonus de Force du personnage.
56–70	Jambes trapues et musclées. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à sa valeur de Constitution.
71–85	Jambes fines et agiles. Cette greffe augmente la vitesse de déplacement du personnage de 3 mètres lorsque ni son armure ni sa charge ne sont lourdes. Il bénéficie également d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets d'Escalade et de Saut.
86–00	Familier. Greffé sur l'épaule, le dos, le ventre ou la main, un familier démoniaque a la forme d'un visage animé d'une expression maléfique. Cette figure bénéficie d'une Intelligence de 12, d'une Sagesse de 9 et d'un Charisme de 6. Si le personnage est un magicien, le visage peut lui apprendre un sort nouveau par niveau de sort qu'il connaît déjà. Si le personnage est un lanceur de sorts, le familier lui confère un bonus inné de +2 dans la caractéristique qui détermine ses sorts supplémentaires.

Les personnages qui ne sont pas d'alignement mauvais doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) chaque jour, ou succomber à la tentation d'exécuter un acte maléfique choisi par le MD, ce qui pourra aboutir à un changement d'alignement.

Chaque fois que des personnages présentant de telles greffes ont affaire à des PNJ qui ne sont pas d'alignement mauvais, ils subissent un malus de circonstances de –6 aux jets liés au Charisme, tels que les jets de Bluff et de Diplomatie.

La machine n'accepte pas le même personnage plus d'une fois. L'ablation d'une greffe démoniaque passe par l'amputation du membre ou de l'excroissance, qui provoque 6d6 points de dégâts. La récupération des membres de départ nécessite un sort de *régénération*.

Le *greffeur démoniaque* bénéficie d'une solidité de 10, de 200 pr et d'un DD nécessaire pour le casser égal à 35. Une victime prisonnière de la machine peut effectuer une attaque avec une arme légère ou lancer des sorts, sous réserve d'un jet de Concentration réussi, dont la difficulté est déterminée par les dégâts qu'elle vient de recevoir. L'appareil peut appréhender deux sujets à la fois, mais ces derniers ne peuvent être de taille TG ou supérieure. Chaque greffe démoniaque nécessite l'emploi d'une âme pour alimenter la machine.

Niveau de lanceur de sorts : 18. *Poids* : 1250 kg.

Puits des douleurs. Cet appareil de technologie biologique est un chaudron métallique, de 3 mètres de largeur et de 6 mètres de profondeur, contenant plusieurs sangsues géantes. Le *puits des douleurs*, création de fiélons d'alignement neutre mauvais connus sous le nom de yugoloths, a pour rôle d'extraire efficacement la douleur distillée de ses victimes. Le puits peut accueillir jusqu'à cinq créatures de taille M ou inférieure.

Les yugoloths jettent les victimes dans le puits où des sangsues d'environ 30 centimètres (considérées comme des mille-pattes monstrueux de taille TP) se collent à elles, leur infligeant des douleurs intenses et drainant ces souffrances sous forme liquide. Un fin cordon ombilical relie chaque sangsue à une cuve de stockage située sur les côtés du cylindre. Chaque sangsue est capable d'extraire une dose de douleur distillée de sa victime après un travail de succion d'une journée, avant de le faire transiter par le tuyau jusqu'à la cuve qui est capable de stocker une centaine de doses. Une fois que la douleur distillée est drainée et livrée, les sangsues consument les victimes. Deux échelles montent jusqu'au bord du chaudron, et un passage de 30 centimètres, que l'on peut emprunter à pied, en fait le tour par le haut. Une simple dose de douleur distillée doit être versée à l'intérieur du puits en début de journée de manière à mettre les sangsues au travail.

Le cylindre même présente une solidité de 10, 300 pr et un DD nécessaire pour le casser égal à 35. Le réservoir de stockage peut se détruire plus facilement (solidité 1, 30 pr, DD pour casser egal à 15)

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 4 000 kg

ARTEFACTS UNIQUES

Voici les objets du Mal les plus puissants de tout le cosmos.

Baguette d'Orcus. Ce sceptre de fer et d'obsidienne noirs est surmonté du crâne d'un héros humain assassiné par Orcus. Maniée au corps à corps, la baguette équivaut à une *masse d'armes lourde +6 maudite*. Si la baguette atteint une créature qui n'est pas un Extérieur ou un Extérieur ayant moins de 15 DV, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) sous peine de mourir immédiatement. De même, quiconque touche la baguette contre la volonté d'Orcus doit réussir la même sauvegarde ou mourir. Les armes bénéficiant d'un bonus d'altération de +6 restent un mystère pour la plupart des créateurs d'objets, mais suivent néanmoins toutes les règles concernant les armes magiques.

La baguette confère également, à tout moment, un bonus de parade de +5 à la CA du porteur. Enfin, le possesseur peut faire appel à chacun des pouvoirs suivants, une fois par jour, comme s'il s'agissait des sorts correspondants, lancés au niveau 20 : *appel de destrier noir*, *convocation de monstres VII*, *dévastation* (DD 18), *force abyssale*, *genèse de bodak*, *misère* (15d8 de dégâts, DD 23), *poigne d'Orcus* (DD 18).

Gourde de fer de Tuerny l'Impitoyable. Tuerny l'Impitoyable était un puissant jeteur de sorts qui tua un famille royale de terres anciennes pour obtenir le contrôle du royaume. Il réduisit en esclavage l'impressionnante armée du pays, puis entra en guerre avec les terres voisines. Tuerny commença à convoquer des démons, mais il ne savait pas les contrôler. Les fiélons ravagèrent le pays et menacèrent jusqu'à son propre royaume. C'est pourquoi Tuerny mit au point un appareil visant à les séquestrer et à les contrôler. Son plan porta ses fruits, et grâce à ce dispositif, la puissance de Tuerny ne fit que croître, jusqu'au jour où les démons prisonniers de la gourde finirent par s'échapper et exigèrent son âme.

La *gourde de fer* est très petite et ordinaire d'apparence, en dehors de son bouchon qui est gravé et incrusté de runes de pouvoir. Elle contient 1d4 démons lorsqu'on la trouve. Effectuez un jet de dés sur la table suivante pour déterminer le type de démons.

1d100	Démons
01–40	Glabrezus
41–80	Nalfeshnees
81–95	Marilitns
96–00	Balors

En débouchant la *gourde de fer*, le propriétaire peut contrôler un des démons qui en sortent pendant une durée ne dépassant pas 8 heures, ou jusqu'à ce qu'il soit abattu (après quoi le démon retourne dans la gourde). Lorsqu'il est ainsi libéré, toutes les actions du démon sont dirigées par le possesseur de la gourde. On ne peut appeler un même démon plus d'une fois par semaine.

Il est possible d'ajouter d'autres démons à la gourde. Le démon cible doit se trouver à 9 mètres ou moins du propriétaire de la gourde, qui peut énoncer un mot de commande (action simple) pour tenter d'emprisonner le fiélon. Pour passer outre la résistance à la magie du démon, le personnage peut, le cas échéant, effectuer

un jet de niveau de lanceur de sorts en prenant le niveau de la gourde (30). Après cela, le démon doit réussir un jet de Volonté (DD 20) sous peine de se retrouver aspiré à l'intérieur de la gourde. L'objet peut contenir jusqu'à une centaine de démons. Chaque fois qu'un nouveau démon est sequestré, la gourde doit être débouchée et 1d4 autres démons tentent alors de s'en échapper. Afin de contrecarrer ces tentatives d'évasion, le possesseur de la gourde doit réussir un jet de Volonté (DD 20 +1 par démon contenu dans la gourde). Si un démon réussit à s'évader, il se retourne alors vers le propriétaire de la gourde et tente de le tuer.

Par ailleurs, chaque fois qu'un démon est appelé à sortir de la gourde le possesseur doit réussir un jet de Volonté (DD 20 +1 par démon contenu dans la gourde) pour éviter de devenir chaotique mauvais. De plus, il doit également réussir un jet de niveau de lanceur de sorts, en prenant le niveau de lanceur de sorts de la gourde qui est de 30 (DD 10 +1 par jet de sauvegarde déjà effectué contre la gourde +1 par démon contenu dans la gourde) pour éviter que le démon appelé ne soit libéré de tout contrôle et se retourne contre lui. S'il arrivait que les démons de la gourde réussissent à en tuer le propriétaire, ils s'empareraient immédiatement de son âme qu'ils porteraient jusqu'aux Abysses pour en faire une larve

Pierre de mort. On dit de cet objet qu'il fut le cœur d'un maléfique seigneur démon, ou d'un demi-dieu du Mal, arraché de sa poitrine lors d'un terrible combat mené contre une femme parée de pouvoirs célestes qui cherchait à venger les méfaits de l'être méphitique et de son culte. La *pierre de mort* n'est en apparence qu'une pierre non taillée, de la taille du poing, qui bat la mesure à la manière d'un cœur.

Quiconque possède la pierre de mort bénéficie des facultés de lanceur de sorts d'un ensorceleur d'un niveau égal au sien. Le personnage ne peut cependant connaître que des sorts de l'école de Nécromancie. Si le personnage est déjà un ensorceleur, il acquiert en plus des siens de nouveaux sorts connus et un nombre de sorts additionnels par jour, de manière à doubler ses facultés magiques.

Mais la *pierre de mort* présente un inconvénient de taille. Une fois par semaine, le compagnon le plus proche, ou l'être aimé du possesseur de la pierre est automatiquement abattu et transformé en un zombi au service de son ancien ami ou amant. Le porteur de la pierre peut abandonner celle-ci afin d'éviter cette horreur (ou il se peut qu'il n'ait plus aucun compagnon ou être cher), mais dans ce cas, la *pierre de mort* disparaît immédiatement.

Pilleur de chair. Ce court bâton est confectionné à partir de langues humaines cousues bout à bout. Ces langues sont faiblement animées, ce qui fait que le bâton se tord et se courbe occasionnellement de lui même. Le *pilleur de chair* fut la possession d'un nalfeshnie particulièrement pervers et puissant nommé Taphéon vivant dans un lieu appelé la Forteresse de l'Indifférence. Il passa egalement entre les mains d'un despote mortel du nom de Multhéasan, un humain qui aimait coupablement ses deux filles. Au lieu de les malmener directement, il se servit du *pilleur de chair* pour façonner des prisonniers et des esclaves à l'image de ses filles, et pouvoir ainsi obtenir leurs faveurs de cette manière détournée.

L'artefact permet au porteur de façonner la chair de n'importe quelle créature, comme par le biais du sort *métamorphose provoquée*, à la différence que la seule limite existante aux formes qui peuvent être conférées est fixée par l'imagination du porteur, que des créatures ayant cet aspect existent ou non. Si une forme est imposée, alors qu'elle n'est manifestement pas viable ou réalisable, ou encore qu'elle est inventée sans aucun discernement, la créature meurt tout simplement. Par exemple, le possesseur du bâton pourrait transformer un loup en un humain de sa connaissance. Il pourrait ensuite (en utilisant de nouveau le *pilleur de chair*) attribuer à cet humain une peau noire violacée et des tentacules à la place des bras. Imaginons qu'il veuille alors affubler la victime de six pattes d'araignée et d'ailes de chauve-souris suffisamment grandes pour le porter dans les airs. Cette dernière forme ne ferait que s'effondrer sous son propre poids pour ne laisser qu'un amas de chair visqueuse.

Les victimes peuvent résister aux effets de l'artefact en effectuant un jet de Vigueur (DD 25). Le porteur du bâton peut effectuer une transformation par round et ses victimes ont droit à un jet de sauvegarde par métamorphose. Changer une créature en un autre type existant (comme décrit pour le sort *métamorphose provoquée*) compte pour une transformation. Les additions et soustractions systématiques de parties du corps équivalent chacune à une transformation, à moins que plusieurs modifications identiques ne soient faites (comme dans le cas de la suppression des deux mains d'un ogre ou de la conversion de toutes les dents d'un dragon en petits orteils trapus.)

Plume d'ange. Cette longue et fine lame n'est pas faite de plumes d'anges, mais fut plutôt aiguisée sur de telles raretés, provenant des ailes de célestes morts ou prisonniers. Ce procédé abject, effectué sous la direction du seigneur de guerre elfe Urgatil, avant de partir au combat contre les armées de dragons d'or, produisit un fil de lame d'un inimaginable tranchant. La *plume d'ange* est une *épée longue +5 vorpale* qui fait fi de toute réduction des dégâts ou solidité. Elle est même capable de trancher à travers un *mur de force* ou d'autres effets similaires.

Sceptre de rubis d'Asmodée. Ce sceptre brille d'une intensité surnaturelle indescriptible. On dit que sa valeur, ne serait-ce qu'en gemmes, dépasse le million de pièces d'or. Mais il s'agit surtout d'une extraordinaire arme au service du Mal. Utilisé au corps à corps, le sceptre agit comme une *massue +6 maudite* qui impose également un sort de *blessure modérée* (lancé au niveau 20) sur toute personne qu'il atteint (Volonté, DD 19, 1/2 dégâts). Quiconque touche le sceptre contre la volonté d'Asmodée ressent pareillement les effets d'un sort de *blessure modérée*. Les armes bénéficiant d'un bonus d'altération de +6 restent un mystère pour la plupart des créateurs d'objets, mais suivent néanmoins toutes les règles concernant les armes magiques.

Le *sceptre de rubis* possède également un certain nombre de propriétés surnaturelles, qui agissent comme des sorts lancés au niveau 20. Les propriétés suivantes peut être activées à volonté par Asmodée et une fois par jour par toute autre personne.

Trait de foudre. 45 mètres de long, 3 mètres de large, inflige 20d6 points de dégâts d'électricité (Réflexes, DD 23, 1/2 dégâts).

Trait d'acide. 90 mètres de long, 1,50 mètre de large, inflige 20d6 points de dégâts d'acide (Réflexes, DD 23, 1/2 dégâts).

Cône de froid. 22,50 mètres de long, inflige 20d6 points de dégâts de froid (Réflexes, DD 23, 1/2 dégâts).

Aura de pouvoir. Quiconque tente d'effectuer une attaque de corps à corps contre le porteur doit réussir un jet de Volonté (DD 20), sous peine de se prosterner devant lui, sans défense pendant 1 round.

Rêverie de Nessus. Lorsque cette propriété est activée, le porteur se retrouve immédiatement enfermé dans un *mur de force* sphérique de 1,50 mètre de rayon, et la zone qui encercle la sphère (sans l'inclure) sur 15 mètres devient une *zone d'antimagie.* Ces effets persistent pendant 3 rounds. Lors du premier round, le porteur est automatiquement purgé de tout enchantement non désiré. Au cours du second, il est délivré de tout poison et de toute maladie ou affection physique (y compris les parties du corps disparues). Enfin, pendant le troisième round, le porteur est soigné jusqu'à son maximum de points de vie et se sent comme s'il venait de se reposer pendant une journée complète, récupérant sorts et pouvoirs magiques en fonction (cependant, même Asmodée ne peut profiter de ce repos magique qu'une fois par jour).

Les emblèmes du Mal

Ces trois artefacts distincts sont chargés d'une immense puissance, qui ne fait que croître encore lorsqu'ils sont utilisés de concert. En des âges très anciens, bien avant la naissance de l'humanité et peut-être avant même que le monde ne soit forgé, les dieux des ténèbres et de la corruption allièrent leurs efforts pour équiper un champion capable d'affronter les dieux de la lumière et les seigneurs de l'équilibre. Depuis cette époque, les héros du Mal ont utilisé les *emblèmes du Mal* à chaque fois qu'il a fallu résoudre un conflit les opposant à un représentant du Bien ou de la Neutralité aussi bien paré (chacune de ces factions possédant également ses propres emblèmes).

Il se peut que, désormais, ces oppositions n'aient plus lieu, et que les différents objets composant les emblèmes soient tombés entre des mains mortelles. Toujours est-il que les dieux du Mal n'oublient pas de s'assurer de temps en temps de l'existence des dispositifs qu'ils créèrent il y a si longtemps. Cela fait cependant plusieurs millénaires que les trois *emblèmes du Mal* ne se sont pas retrouvés au service d'un seul et même être.



La couronne du Mal. Cette couronne de fer est grossière et sans fioritures, juste façonnée pour ressembler à des flammes noires dansant sur la tête du porteur. Lorsqu'une créature d'alignement mauvais porte la couronne, sa tête se retrouve au beau milieu d'un feu noir rougeoyant. Les flammes camouflent le visage du porteur qui bénéficie de l'immunité contre le feu, d'un bonus d'altération de +4 en Force, d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'une résistance à la magie de 20. Il peut utiliser, en qualité de pouvoirs magiques, *troublante ressemblance* à volonté, ainsi que *création de mort-vivant*, *feu de l'enfer* et *mur de feu*, trois fois par jour. Tous ces pouvoirs magiques sont produits au niveau 20 de lanceur de sorts. Le porteur ne peut s'exprimer oralement que par mensonges lorsqu'il porte la couronne et préfèrera généralement ne pas parler.

Le sceptre du Mal. Ce sceptre est fait de fer et couvert de chaînes. Une flamme rouge est allumée à tout moment à l'une de ses extrémités, sans dégager la moindre chaleur. Le sceptre confère un bonus d'altération de +4 en Charisme au personnage qui le possède. Le porteur peut compter sur les pouvoirs magiques suivants, trois fois par jour : *frayeur* (DD 19), *boule de feu* corrompue (DD 18), *cloques purulentes* (DD 18) et *sangsue* (DD 20). Tous ces pouvoirs sont produits au niveau 20 de lanceur de sorts. Le propriétaire de cet appareil se montre au fil du temps de plus en plus égocentrique.

Le globe du Mal. Cette sphère de 15 centimètres de diamètre est faite de fer piqué et tailladé. Des étincelles rouges jaillissent du globe au moindre contact. Le porteur est capable d'intimider et de contrôler les morts-vivants comme un prêtre de niveau 15. Le globe confère aussi au personnage qui le possède un bonus d'altération de +4 en Sagesse. De plus, l'objet peut absorber les sorts à l'instar d'un *sceptre d'absorption.* Son propriétaire se montre de plus en plus avide au fil du temps.

Les *emblèmes du Mal* mettent à l'œuvre de plus grands pouvoirs encore, appelés effets de résonance, lorsqu'une même créature en possède plus d'un à la fois.

Deux objets. Lorsqu'une seule et même créature possède deux des *emblèmes du Mal*, elle acquiert le bénéfice des dons de Nécrophile, Sombreverbe, Empreinte du Mal et Verminophile. Les DD des jets de sauvegarde correspondant à tous les sorts et pouvoirs magiques maléfiques de la créature (y compris ceux conférés par les emblèmes) augmentent de +2.

Trois objets. Lorsqu'une seule et même créature possède les trois *emblèmes du Mal*, elle bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Constitution, en Dextérité et en Intelligence. Tous les dégâts infligés par l'arme de la créature deviennent des dégâts maléfiques.

Un personnage non mauvais tentant de se servir de l'un des *emblèmes du Mal* subit instantanément 5d6 points de dégâts. De plus, tout personnage d'alignement bon qui essaye d'utiliser l'un des emblèmes doit réussir un jet de Volonté (DD 18) ou perdre 2 000 PX.

Les démons et les diables des plans extérieurs du Mal sont gouvernés par des êtres singuliers dotés de vastes pouvoirs. Bien qu'il existe des similitudes entre les seigneurs démons et les archidiables qui règnent respectivement sur les Abysses et les Enfers, de nombreuses différences les séparent également. Tous les archifiélons ne disposent pas d'autant de pouvoirs, mais tous sont incroyablement puissants quand on les compare aux simples mortels. Certains cultes les vénèrent tels des dieux, alors que d'autres restent tapis dans les ombres, rassemblant leurs forces pour frapper au bon moment.

Chacune de ces exceptionnelles créatures du Mal est présentée ci-dessous, le tout accompagné de disciples et d'alliés exploitables au cours de vos aventures. Ce chapitre aborde également les temples consacrés aux archifiélons et les serviteurs mortels de ces derniers. Désormais, vous pouvez jeter vos personnages en pâture à de terrifiants adversaires comme les prêtres de Démogorgon et les sectaires de Belzébuth. Les serviteurs les plus puissants et inhabituels des archifiélons y sont également décrits. Si les personnages joueurs finissent par défier ces puissants fiélons, le MD sera au fait des alliés dont archidiables et seigneurs démons s'entourent. Les rencontres effectuées avec ces serviteurs donneront aux personnages un avant-goût de la puissance et de la corruption qu'incarnent les archifiélons. Cela évitera certainement aux personnages joueurs de livrer un combat aussi bref que violent contre un archidiable ou un seigneur démon. Cependant, si vos personnages de haut niveau décident de mettre un terme à l'existence d'Orcus, ils auront affaire à un formidable adversaire.

ARCHIFIÉLONS ET PRÊTRES

Les seigneurs démons et archidiables présentés dans ce chapitre n'octroient pas de sorts aux prêtres. En fait, ce sont les entités tutélaires de prêtres qui se consacrent à des sources abstraites de puissance divine. Ainsi, ils se contentent de seconder les dieux du Mal. Ils disposent d'adorateurs qui réalisent des sacrifices en leur nom, mais ils ne chapotent pas de religions organisées comme le font les dieux.

Si vous souhaitez que les seigneurs démons et autres archidiables disposent de cultes organisés et confèrent des sorts, rien de plus facile ! Le Chapitre 6 traite des domaines associés aux archifiélons (cf. *Domaines des prêtres* au sein de la liste de sorts). Si vous possédez le guide *Dieux et Demi-dieux*, octroyez à chaque seigneur démon et archidiable un rang divin de 1, puis ajustez leurs caractéristiques en conséquence. Ce rang divin leur conférera le maximum de points de vie possible par dé de vie ; davantage de pouvoirs magiques ; certains pouvoirs sensoriels et immunités supplémentaires ; un bonus de +1 à la classe d'armure, aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux jets de compétence et à la plupart des jets se jouant à l'aide d'un d20 ; et tout un assortiment de pouvoirs divins. Cependant, les seigneurs démons et archidiables sont déjà bien assez puissants, et le fait de leur octroyer un rang divin ne changera pas grand-chose.



LES PLANS INFÉRIEURS

Les plans inférieurs, également qualifiés de plans extérieurs mauvais, constituent le domaine extradimensionnel du Mal. C'est de là que viennent les fiélons, qu'il s'agisse des démons chaotiques mauvais, des diables loyaux mauvais, des yugoloths neutres mauvais et d'autres horreurs. C'est là où les âmes des damnés doivent faire face aux pires tourments. Ces plans abritent les dieux du Mal.

Types de fiélons. « Démon » est un terme générique qui désigne toute créature originaire des Abysses. « Tanar'ri » est le nom d'un groupe précis de démons qui inclut les succubes, les vrocks, les hezrous, les glabrezus, les nalfeshnies, les mariliths, les balors et d'autres encore. De même, « baatezu » désigne un ensemble spécifique de diables, parmi lesquels les lémures, osyluths, barbazus, érinyes, hamatulas, cornugons, gélugons et autres diantrefosses. De son côté, « diable » est un terme plus général qu'on utilise à l'égard des habitants des Neuf Enfers. Enfin, nombre de fiélons neutres mauvais sont qualifiés de yugoloths.

Au sein de la cosmologie de D&D, les plans inférieurs sont constitués du Pandémonium, des Abysses, de Carcères, de l'Hadès, de la Géhenne, des Neuf Enfers et d'Achéron. À l'instar de nombreux portails magiques, le Styx relie tous ces plans funestes. Ainsi, les autochtones voyagent fréquemment d'un plan à un autre.

Le Pandémonium est plus chaotique que mauvais. Il se situe entre les Limbes (le plan du Chaos par définition) et les Abysses. Des vents mugissants y soufflent constamment dans un dédale de cavernes, rendant l'ensemble des habitants du plan complètement fous. On y trouve des hurleurs, des esprits tourmentés et des démons.

Les profondeurs infinies des Abysses constituent le royaume du Mal et du Chaos. Il s'agit de la principale terre des démons. Chacune de ses strates sans fin renferme un environnement inhospitalier différent : des marécages embrasés, des montagnes de glace, des cavernes effondrées et de vastes vides. Nombre de seigneurs démons contrôlent une strate entière, voire plusieurs niveaux. Des dieux maléfiques règnent également sur leur propre strate. En plus des omniprésents tanar'ris, on y trouve des bodaks, des bébiliths, des destriers noirs, des morts-vivants et quelques tormantes.

Carcères est un plan pénitentiaire. Du coup, nombre de ses habitants ne sont pas des autochtones, mais des créatures qui y ont été bannies.

Ni loyal ni chaotique, la Lande Grise d'Hadès est un plan lugubre caractérisé par l'apathie et le désespoir. Le plan lui-même ôte tout espoir aux visiteurs. Tormantes et yugoloths y sont monnaie courante, tout comme les démons et les diables. C'est là que les tormantes font le trafic d'âmes larvaires aux autochtones des plans inférieurs.

La Géhenne est un plan embrasé qui abrite aujourd'hui les yugoloths. Cependant, nombre d'entre eux vivent encore en Hadès, leur plan d'origine. L'endroit est en fait une série de volcans.

Les Neuf Enfers, parfois appelés Baator, constituent le foyer des diables. Principalement tenus par les archidiables, ils abritent également des dieux mauvais. Les neuf strates de ce plan sont particulièrement dangereuses, et chaque niveau s'enfonce plus profondément que le précédent. Molosses sataniques, géants du feu sanguinaires, morts-vivants, kytons et autres monstruosités arpentent les villes de fer et de chaînes aussi organisées qu'oppressives. Les baatezus y règnent plus que toute autre race.

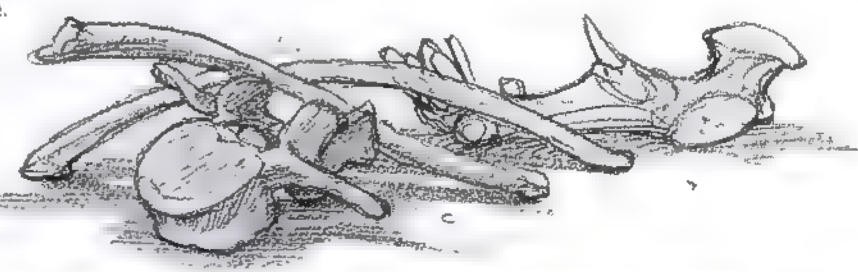
Achéron est un plan étrange constitué de cubes qui se percutent régulièrement. C'est un lieu où la guerre fait rage en permanence, où vivent des hordes de gobelinoïdes, des diables, des achaïeraïs, des rakshasas, voire pire.

LA GUERRE DE SANG

Démons et diables se livrent depuis fort longtemps une guerre pour le contrôle des plans inférieurs. Il s'agit du combat de la Loi contre le Chaos, qui divertit en quelque sorte les fiélons vivant dans les plans inférieurs. Les démons des Abysses mènent des armées quasi infinies et les lancent à l'assaut des troupes organisées, mais plus réduites, des diables. Les yugoloths et autres créatures servent les deux camps en qualité de mercenaires.

La guerre de Sang se livre sur les deux rives du Styx, sur le Champ d'Orties d'Hadès, au cœur des Abysses et au plus profond des Neuf Enfers. Parfois, le conflit se déroule même dans le plan Matériel, mettant alors en danger la vie des mortels et menaçant d'anéantir des mondes entiers.

Aussi vaste que soit cette guerre cosmique, la plupart des fiélons ont pour objectif de s'emparer du cœur et de l'âme des mortels, mais également de semer la dépravation, la destruction et tout ce qui leur passe par la tête. Les fiélons finiront-ils par s'annihiler ? Jamais les mortels ne le sauront…



PLANS MALÉFIQUES ALTERNATIFS

Bien entendu, rien ne vous empêche de développer votre propre cosmologie. Vous pouvez parfaitement vous passer des plans « intermédiaires », et ne conserver que les Neuf Enfers, les Abysses et Hadès. De même, peut-être n'existe-t-il qu'un seul plan inférieur. Qualifié d'Enfer, ce plan abrite diables, démons et autres fiélons. Au sein d'un tel cadre, peut-être n'existe-t-il même pas de différence entre diables et démons, de sorte que ces deux mots ne sont rien d'autres que des synonymes.

Peut-être existe-t-il un plan de la Loi et un autre du Chaos, chacun abritant de noirs puits et fosses sans fond où vivent les fiélons — les diables dans le plan de la Loi et les démons dans celui du Chaos.

L'autre possibilité consiste à créer une infinité d'Enfers, chacun plus horrifiant que le précédant. Chacun abrite certainement son prince ou archiduc selon qu'il tend vers le Chaos ou la Loi. D'ailleurs, peut-être la Loi et le Chaos n'ont-ils aucun intérêt pour des créatures aussi maléfiques.

LES SEIGNEURS DÉMONS

Quelques démons de marque ont réussi, au cours des millénaires, à se distinguer des hordes de leurs frères. Ils ont acquis puissance et autorité, avant de se poser en tant que seigneurs démons. Chacun d'entre eux possède son propre aspect et ses propres pouvoirs, qui le différencient de tous les autres. Parmi ceux-là, quelques-uns ont su atteindre un niveau encore supérieur, et s'autoproclament les princes démons.

Tous ces titres ne sont que des fantaisies mégalomanes et n'ont rien d'officiel. Les Abysses sont bien trop chaotiques pour développer des classifications aussi ankylosées. C'est ce chaos et ce manque d'organisation et de hiérarchie qui distinguent les seigneurs démons des archidiables, qui pratiquent de leur côté un ordre social des plus rigides où chacun doit jurer fidélité à ceux qui jouissent d'un statut plus élevé.

Pratiquement chaque seigneur démon contrôle au moins une strate des Abysses. Les seigneurs dirigent des palais et des forteresses fourmillant de démons mineurs et de créatures monstrueuses, où les prisonniers torturés et les âmes damnées et tourmentées font office de décoration.

Les seigneurs démons se délectent de la peine et de la souffrance des autres presque autant qu'ils sont avides de pouvoir. Ils savourent toutes les formes de corruption et de destruction, et mènent des guerres constantes les uns contre les autres pour imposer leur domination. Démogorgon est depuis de nombreuses années le plus puissant des seigneurs démons, et va jusqu'à se nommer lui-même le Prince des Démons. Mais Orcus et Graz'zt n'attendent qu'une occasion de lui ravir ce titre.

De nombreux seigneurs démons et la totalité des princes démons disposent d'une petite quantité d'adeptes mortels qui se réunissent au sein de sectes secrètes. Ces sectaires démoniaques pourront peut-être un jour, de par les immolations qu'ils réalisent et leur dévotion, élever leurs seigneurs au rang de divinités véritables, un titre que bien des seigneurs démons ont revendiqué à un moment ou un autre.

Il existe d'innombrables seigneurs démons en plus de ceux qui sont détaillés ici, parmi lesquels on nommera Fraz Urblu, Kostchtchie, Baphomet, Alzrius, Eldanoth, Lissa'aera, Lupercio, Lynkhab, Verin et Vucarik.

DÉMOGORGON, PRINCE DES DÉMONS

Extérieur (Chaos, Mal) de taille TG
Dés de vie : 39d8+390 (565 pv)
Initiative : +12
Vitesse de déplacement : 15 m
CA : 47 (–2 taille, +8 Dex, +9 intuition, +4 armure de mage, +18 naturelle), contact 25, pris au dépourvu 39
Attaques : 2 tentacules (+46 corps à corps), 2 morsures (+44 corps à corps), queue (+44 corps à corps)
Dégâts : tentacule 1d6+9 et putréfaction, morsure 1d8+4, queue 1d6+4 et absorption d'énergie
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/4,50 m, 6 m avec les tentacules
Attaques spéciales : absorption d'énergie, regards, putréfaction, pouvoirs magiques
Particularités : RD (20/+7), actions duales, guérison accélérée (10), maître des objets, armure de mage, Extérieur, détection de l'invisibilité, RM 42, *convocation de tanar'ris*, tanar'ri
Jets de sauvegarde : Réf +29, Vig +31, Vol +32
Caractéristiques : For 28, Dex 27, Con 31, Int 31, Sag 29, Cha 30
Compétences : Alchimie +49, Artisanat (ferronnerie) +29, Artisanat (travail de la pierre) +29, Bluff +49, Concentration +49, Connaissance des sorts +49, Connaissances (histoire) +49, Connaissances (mystères) +49, Connaissances (nature) +49, Connaissances (plans) +49, Déplacement silencieux +47, Détection +50, Diplomatie +57, Fouille +49, Intimidation +53, Natation +29, Perception auditive +50, Psychologie +48, Saut +29, Scrutation +49
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du désarmement, Sombreverbe, Vigilance, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire ou Démogorgon et 1–12 mariliths
Facteur de puissance : 30
Trésor : normal (x4)
Alignement : chaotique mauvais
Évolution possible : —

RÉDUCTION DES DÉGÂTS DES ARCHIFIÉLONS

De nombreux seigneurs démons et archidiables disposent d'une réduction des dégâts de (15/+6) ou (20/+7). Les armes qui ne sont pas des artefacts ne peuvent surpasser à elles seules de telles protections, mais des personnages de haut niveau armés d'une *épée à deux mains +5* seront certainement en mesure d'infliger plus de 15 ou même 20 points de dégâts.

Étant donné qu'ils bénéficient d'une réduction des dégâts élevée, les armes naturelles des archifiélons peuvent surmonter la réduction des dégâts de créatures plus faibles et passer facilement outre le sort *peau de pierre*.

La 88e strate des Abysses, appelée les Marécages Saumâtres par certains, et la Gueule Béante par d'autres, est la demeure de l'entité double connue sous le nom de Démogorgon. Il s'agit d'un royaume d'eau salée et d'éperons rocheux sur lesquels les démons volants se réunissent tels des vautours. Un tourbillon draine les eaux du Styx pour immerger cette strate abyssale et en faire un lieu qui alterne entre mers sombres et profondes, et marécages fétides. Aboleths, krakens et autres monstres marins s'affrontent dans ses profondeurs, mais tous s'inclinent devant la grandeur de Démogorgon. C'est ici que Démogorgon dispose de son terrifiant palais du nom d'Abîme, qui s'élève vers un ciel d'un noir d'encre. Il dispose également d'une forteresse appelée Ungorth Reddik, quelque part dans les aberrants marais de la strate.

Qu'il soit posté dans l'une ou l'autre de ces sombres et imposantes citadelles, Démogorgon, le Seigneur de tout ce qui nage dans les ténèbres, justifie son titre de Prince des Démons par sa seule puissance. Que ce soit d'un point de vue physique ou sur un plan magique, rares sont ceux qui, quelles que soient leurs origines planaires, sont capables de défier Démogorgon en espérant remporter l'affrontement.

Mais cela ne signifie aucunement que son titre est incontesté. Démogorgon est en guerre permanente contre Orcus et Graz'zt, les deux autres plus puissants des princes démons. Leurs armées de morts-vivants et de démons affrontent les forces de Démogorgon, qui sont elles constituées principalement d'hezrous, d'aboleths, de scrags, d'amphibes et d'autres créatures ichtyoïdes.

La partie du palais d'Abîme qui domine les eaux est constituée de deux tours en serpentine, couronnée chacune de minarets en forme de crânes. C'est là que Démogorgon s'adonne à de laborieuses recherches sur la magie profane, dont il essaie de dénicher des secrets enfouis dans un passé qui reste ancien, même à ses yeux qui ont pourtant connu l'éternité. Le plus gros du palais s'enfonce

dans les profondeurs marines, où des cavernes froides et ténébreuses n'ont jamais vu la moindre lueur. C'est à Ungorth Reddik que Démogorgon maintient ses armées et ses lieutenants, tout comme ses créations fiélonnes. La forteresse grouille en effet d'horreurs chasseresses, de golems et autres créatures artificielles maléfiques que l'on ne trouve en aucun autre endroit des plans.

Démogorgon mesure 5,40 mètres de haut et présente un aspect des plus étranges, même selon les critères démoniaques. Il dispose de deux têtes, évoquant toutes deux celles de hyènes. Son corps est long et rappelle celui d'un serpent, recouvert de sombres écailles turquoises, qui bifurque pour donner deux cous présentant le même aspect reptilien. En lieu et place de bras, Démogorgon dispose de deux longues lianes sinueuses qui ne sont pas sans évoquer les tentacules d'une pieuvre. Ses jambes sont minces et musclées, et sa longue queue est fourchue.

Démogorgon est symbolisé par une queue de serpent fourchue, généralement enroulée autour d'un objet, comme une épée ou un crâne.

Combat

Démogorgon a peu d'attrait pour l'affrontement direct. Il préfère en général recourir à ses nombreux serviteurs et lieutenants. De puissants balors et hezrous, dont la taille semble dépasser du double celle que l'on rencontre habituellement, servent le Prince des Démons en tant qu'hommes de main, de gardes du corps ou d'assassins. Si Démogorgon ne peut éviter de se battre, il se servira de sa force, en coordonnant ses regards avec ses terribles tentacules et leur pouvoir de putréfaction (gardant son regard hypnotique pour les occasions où il aura à affronter un grand nombre d'ennemis assez faibles). Il se lance en général à l'assaut après avoir activé les pouvoirs suivants : *aura maudite* (bonus supplémentaire de +4 à la CA, bonus de +4 aux jets de sauvegarde) *détection de pensées*, *langues* et *vol*.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature touchée par l'attaque de queue de Démogorgon subit 1d4 niveaux négatifs. Démogorgon, de son côté, recouvre 5 points de vie pour chaque niveau négatif qu'il a infligé. Si la somme de cette guérison dépasse les dégâts qu'il a subis, il reçoit l'excédent sous forme de points de vie temporaires. Tout niveau négatif qui n'a pas été retiré (par le biais d'un sort tel que *restauration*) dans les 24 heures doit faire l'objet d'un jet de Vigueur (DD 39) de la part de l'adversaire atteint. Un echec signifie alors que la créature perd un niveau (ou dé de vie).

Regards (Sur). Chacune des têtes de Démogorgon possède son propre regard et le démon est en plus capable de recourir a un troisieme regard qui fait intervenir les deux têtes à la fois.

Regard séduisant d'Aameul. Le regard séduisant d'Aameul, la tête gauche de Démogorgon, est l'équivalent d'un sort de *charme-monstre* (Volonté, annule, DD 39) dont la portée est de 18 mètres Si le prince démon choisit de ne pas recourir à son regard hypnotisant, il peut utiliser à la fois celui-ci et son regard aliénant, ou ce regard et un pouvoir magique. Quoi qu'il en soit, Démogorgon peut se servir de ces regards tout en effectuant des attaques physiques dans le cadre d'une seule et même action.

Regard aliénant d'Héthradiah. Le regard aliénant d'Héthradiah, la tête droite de Démogorgon, est l'équivalent d'un sort d'*aliénation mentale* (Volonté, annule, DD 39) avec une portée de 9 mètres. Si le prince démon choisit de ne pas recourir à son regard hypnotisant, il peut utiliser à la fois celui-ci et son regard séduisant, ou ce regard et un pouvoir magique. Quoi qu'il en soit, Démogorgon peut se servir de ces regards tout en effectuant des attaques physiques dans le cadre d'une seule et même action.

Regard hypnotisant. Si Démogorgon fixe les regards de ses deux têtes sur une seule et même cible située dans un rayon de 30 mètres, cette créature subit les effets de l'équivalent d'un sort d'*hypnose*. Seul un sujet disposant de 15 dés de vie ou plus a le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD 39) pour tenter de résister aux effets Démogorgon peut effectuer des attaques physiques tout en recourant à ce regard spécifique, mais il ne peut pas activer de pouvoir magique.

Putréfaction (Sur). Tout créature vivante touchée par les tentacules de Démogorgon doit réussir un jet de Vigueur (DD 39) sous peine de voir sa chair et ses os commencer à se putréfier. La créature subit instantanément un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution et un autre de 1 point, toujours de Constitution, pour chaque heure passée ensuite, jusqu'à ce qu'il meure ou qu'un sort de *guérison des maladies* ne lui soit administré. Le sort empêche à partir de là toute accumulation de dégâts, mais les points perdus ne reviennent que par la guérison naturelle et ne peuvent être restaurés magiquement.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite*, *blasphème*, *contagion*, *détection de la Loi*, *détection de pensées*, *détection du Bien*, *dissipation suprême*, *don des langues* (lui-même uniquement), *lecture de la magie*, *malédiction suprême*, *membres chancelants*, *mur de glace*, *profanation*, *respiration aquatique*, *sanctification maléfique*, *suggestion*, *syphilis*, *télékinésie*, *téléportation sans erreur*, *ténèbres maudites*, *ténèbres profondes*, *terreur* et *vol*, à volonté , *changement de forme*, *contamination*, *symbole* (tous) et *violation de l'esprit*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts . 20. DD du jet de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort.

Actions duales (Ext). Disposant de deux têtes aux personnalités et intelligences propres et distinctes, Démogorgon peut faire autant d'actions en un seul round que deux créatures à la fois. Ainsi, il peut effectuer une attaque à outrance accompagnée d'un double déplacement, ou deux attaques à outrances et deux pas de placement, ou une attaque à outrance, une action de mouvement et utiliser un pouvoir magique, ou encore se servir de deux pouvoirs magiques et effectuer deux actions de mouvement, et ainsi de suite.

Guérison accélérée (Ext). Démogorgon récupère les points de vie perdus au rythme de 10 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récuperer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus à Démogorgon de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Maître des objets (Ext). Bien qu'il ne soit pas un véritable lanceur de sorts, Démogorgon peut utiliser n'importe quel objet magique, même les objets à fin d'incantation tels que les baguettes et les parchemins. Il peut également créer n'importe quel objet ou créature artificielle comme s'il possédait les dons nécessaires et les sorts requis, ainsi que tout ce que doit avoir à sa disposition un créateur normal.

Armure de mage (Sur). Démogorgon est constamment entouré d'une aura de force qui lui confère une protection comparable à une armure, dont les effets sont identiques à ceux du sort *armure de mage*, si ce n'est qu'ils ne peuvent être dissipés.

Extérieur. Démogorgon bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Il ne peut être ramené à la vie ou ressuscité.

Détection de l'invisibilité (Sur). Les créatures et objets invisibles restent visibles aux yeux de Démogorgon, comme s'il bénéficiait en permanence des effets du sort *détection de l'invisibilité*.

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, Démogorgon peut convoquer automatiquement 1d8 vrocks, 1d6 hezrous, 1d4 glabrezus, 1d3 nalfeshnies, 1 marilith ou 1 balor.

Tanar'ri. Démogorgon peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. Il est immunisé contre l'électricité et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide, au feu et au froid de (20).

Les desseins de Démogorgon

Le Prince des Démons garde pour lui seul le combat furieux qui se déroule au plus profond de son être. Démogorgon possède deux têtes et donc deux esprits distincts qui cherchent chacun à dominer l'autre. Même les créatures les plus familières avec le prince démon ne sont pas conscientes du conflit intérieur et éternel qui ronge Démogorgon.

Aameul, l'une des personnalités qui habitent Démogorgon, cherche à se séparer de son âme sœur, appelée Héthradiath. Aameul et Héthradiath sont toutes deux incapables de contrôler l'autre, car elles sont chacune en réalité une facette indissociable de l'autre. De la même manière, la mort de l'une entraînerait celle de l'autre. Pourtant, Aameul cherche un moyen de se libérer de son autre moitié et au bout du compte de l'usurper, car l'égoïsme et la jalousie des démons ne connaissent pas de limite. Héthradiath ne sait que trop bien comment une telle séparation se répercuterait sur le cours de ses terribles agissements pour envisager sérieusement la simple idée de vivre seule.

Démogorgon a jusqu'ici réussi, tant bien que mal, à concilier ses deux têtes. Il ne veut pas mettre en péril le statut et l'autorité qu'il, et donc elles, ont atteint. Selon la plupart des critères, ce conflit interne serait décrit comme une forme de folie, mais ce serait là appliquer des notions inadaptées de mortel à celui que l'on ne peut en aucun cas catégoriser de la sorte.

L'envergure de la guerre qui oppose depuis longtemps Démogorgon à Orcus et à Graz'zt est particulièrement épique. Des armées gigantesques s'affrontent dans les Abysses. Ainsi, des ressources qui auraient pu servir dans la guerre de Sang sont gaspillées dans des conflits qui n'engendrent jamais le moindre vainqueur. Orcus a pourtant disparu pendant un certain temps, apparemment mort. C'est au cours de cette période que le pouvoir et l'influence de Démogorgon ont su profiter du vide laissé par cette disparition pour se développer, pendant que Graz'zt, qui restait aussi introuvable (convoqué, puis capturé par l'archimage Zagyg), souffrait de son côté.

Démogorgon est une créature particulièrement créative et novatrice. Il inventa des instruments aussi abjects que les premières horreurs chasseresses et dispose d'innombrables créatures uniques à sa botte.

Le culte de Démogorgon

Les adeptes de Démogorgon ont plus de chances d'être des créatures écailleuses qui évoluent à l'abri de la lumière que des humains ou des membres des autres races civilisées. En dépit de la stature dont bénéficie Démogorgon dans les Abysses, la grande majorité du plan Matériel n'a pas la moindre idée de son existence. Quelques très rares individus ont entendu murmurer son nom, mais les choses s'arrêtent là. Il n'y a guère que les érudits, les gardiens des mystères et ceux qui vouent un intérêt tout particulier aux démons pour savoir ce qu'il est réellement.

Démogorgon est avide de sang et d'âmes. Ses sectaires pratiquent donc des immolations en son nom sur des autels noirs dominés par des idoles à deux têtes. Ses initiés sont souvent à la tête des sociétés dans lesquelles ils vivent, théocraties maléfiques qui règnent par la terreur et la violence.

Ainsi, les prêtres du Prince des Démons sont, dans bien des cas, également des souverains. Les prêtres qui se réclament de Démogorgon sont tous fous, masochistes ou psychopathes, c'est-à-dire totalement inaptes à l'autorité, et pourtant ils l'exercent. Cela dit, les prêtres dépravés de Démogorgon ne sont pas aussi concernés par le pouvoir et la conquête politiques qu'ils ne le sont par la nécessité de servir leur maître avec ce dont ils disposent.

Les hauts prêtres de Démogorgon portent des coiffes torturées à l'image de serpents et des toges noires à capuche. Les prêtres de Démogorgon ont accès aux domaines du Mal, des Démons et de la Corruption.

Sectaires. Voici trois exemples de sectaires. Érath est une prêtresse classique de Démogorgon, dirigeant une petite secte de fidèles dans une ville humaine et abritant une bibliothèque clandestine où sont cachés secrets interdits et livres volés. L'objectif premier d'Érath consiste à accroître la taille de sa bibliothèque en rassemblant un savoir illicite au nom de Démogorgon.

S'ruurr est à la tête d'une importante communauté d'hommes-lézards qui ont tous juré fidélité à Démogorgon, le Prince des Démons. Ceux qui osent la défier finissent sur l'autel de Démogorgon au milieu des crânes et des écailles.

Qill est un violeur psychopathe et nécrophile qui rôde dans les rues de la civilisation, à l'affût de victimes esseulées. Parfois, il va même jusqu'à soumettre ses proies pour qu'elles acceptent de servir d'offrande à Démogorgon. Il arrive également qu'il mette en œuvre ses admirables qualités d'archer pour tuer lâchement ses cibles à distance avant de s'enfuir en riant frénétiquement, alors que personne n'a encore eu le temps de comprendre d'où venait la flèche mortelle. Ces deux approches différentes du meurtre viennent en fait des deux personnalités distinctes engendrées par son aliénation mentale.

Érath. Tieffelin, femme, Prê8 ; FP 8 ; Extérieur de taille M , DV 8d8+8 , pv 50 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 13, pris au dépourvu 16) ; Att dague de maître (+11/+6 corps à corps, 1d4+4/19–20), ou dague de maître (+9/+4 distance, 1d4+4/19–20) ; AS intimidation des morts-vivants (5 fois/jour) ; Part résistance au froid (5), *ténèbres*, résistance à l'électricité (5), résistance au feu (5), Extérieur ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +9, Vol +12 ; For 18, Dex 14, Con 13, Int 14, Sag 19, Cha 14.

Compétences et dons. Artisanat (travail du bois) +11, Bluff +4, Concentration +9, Connaissance des sorts +10, Déguisement +3, Discrétion +3, Scrutation +11, Écriture de parchemins, Endurance, Serviteur de démoniaque.

Ténèbres **(Mag).** Érath peut utiliser *ténèbres* une fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 8.

Extérieur. Érath bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Elle ne peut être ni ramenée à la vie ni ressuscitée.

Sorts préparés (6/6/5/5/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *assistance divine, conservation d'organe, détection de la magie, lecture de la magie, noir, résistance* ; 1er – *anathème, bouclier de la foi, chair démoniaque*, faveur divine, frayeur, injonction* ; 2e – *endurance, force de taureau, savoir démoniaque*, silence, sombre trait* ; 3e – *animation des morts, cercle nauséeux, contagion*, dissipation de la magie, ténèbres profondes* ; 4e – *dépravation, empoisonnement*, puissance divine, soins intensifs.*

* Sort de domaine. *Domaines* : Corruption (ignore la solidité, 1 fois/jour), Démons (+1 à l'attaque et aux dégâts lorsqu'elle attaque à mains nues).

Possessions. *Chemise de mailles +1, anneau de protection +1, cape de résistance +2,* six dagues de maître, parchemin de *lance maléfique,* 2 *potions de soins modérés,* 2 *potions de lévitation,* 2 *potions de protection contre les énergies destructives* (feu), composantes matérielles maléfiques (cœur de démon et doigt d'elfe).

S'ruurr. Homme-lézard, femme, Prê5/Gue1/Serviteur de Démogorgon 3 ; FP 10 ; humanoïde (aquatique, reptilien) de taille M ; DV 2d8–2 plus 5d8–5 plus 1d10–1 plus 3d8–3 ; pv 36 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 28 (contact 9, pris au dépourvu 28) ; Att 2 griffes (+11 corps à corps, 1d4+3), morsure (+6 corps à corps, 1d4+2), ou *demi-pique* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d6+3/x3), morsure (+6 corps à corps, 1d4+2), ou *demi-pique* +1 (+9/+4 distance, 1d6+3/x3) ; AS *hypnose,* intimidation des morts-vivants (5 fois/jour), *contact de terreur* ; Part allonge étendue, peau squameuse (+1) ; AL CM ; JS Réf +4, Vig +8, Vol +8 ; For 15, Dex 8, Con 9, Int 10, Sag 16, Cha 15.

Compétences et dons. Concentration +5, Connaissances (folklore local) +2, Connaissances (mystères) +2, Connaissances (religion) +7, Détection +4, Équilibre –3, Évasion –5, Intimidation +6, Natation +10, Premiers secours +5, Saut +3 ; Arme de prédilection (demi-pique), Difformité (rachitique), Difformité provoquée, Science de l'initiative, Serviteur démoniaque.

Hypnose **(Mag).** Une fois par jour, S'ruurr peut reproduire les effets d'un sort d'*hypnose,* si ce n'est qu'il fonctionne sur le même principe qu'une attaque de regard dotée d'une portée de 9 mètres (Volonté, annule, DD 15).

Contact de terreur **(Mag).** Trois fois par jour, S'ruurr peut reproduire les effets du sort *frayeur* (Volonté, annule, DD 15).

Allonge étendue (Sur). Trois fois par jour, S'ruurr peut allonger ses bras de manière surnaturelle, à la façon d'un tentacule, ce qui lui confère une allonge de 3 mètres pendant 1 round.

Peau squameuse (Ext). S'ruurr est dotée d'une chair écailleuse sombre qui lui confère un bonus d'armure naturelle de +1 (déjà pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus).

Sorts préparés (5/5/5/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *conservation d'organe, création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, noir* ; 1er – *bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine, injonction, protection contre le Bien** ; 2e – *blessure modérée, endurance, force de taureau, savoir démoniaque*, sombre trait* ; 3e – *ailes démoniaques*, blessure grave, malédiction, panoplie magique.*

* Sort de domaine. *Domaines* : Démons (+1 aux attaques et aux dégâts pour les armes naturelles et les attaques à mains nues), Mal (bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour jeter les sorts du Mal).

Possessions. Harnois +2, *demi-pique +1, écu en acier +1, potion d'invisibilité,* parchemin de *neutralisation du poison* et de *communion,* composantes matérielles maléfiques (cœur humain et deux cerveaux humains conservés).

Qill. Demi-elfe, homme, Rou5/Prê1/Serviteur de Demogorgon 10 ; FP 16 ; humanoïde de taille M ; DV 5d6 plus 1d8 plus 10d8 ; pv 69 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 22 (contact 12, pris au dépourvu 22) ; Att *épée longue* +1 (+15/+10/+5 corps à corps, 1d8+2/19–20) ; ou *arc long* +2 avec *flèches* +2 (+20/+15/+10 distance, 1d8+4/x3) ; AS *caresse mortelle, hypnose, contact infectieux,* attaque sournoise (+3d6), *contact de terreur* ; Part *volonté de Démogorgon,* actions duales, esquive totale, caractéristiques raciales des demi-elfes, allonge étendue, peau squameuse (+4), *convocation de démon,* pièges, double personnalité, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) ; AL CM ; JS Réf +9, Vig +10, Vol +9 ; For 12, Dex 15, Con 10, Int 16, Sag 17, Cha 5.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication d'arcs) +12, Bluff +7, Concentration +12, Connaissances (histoire) +5, Connaissances (mystères) +5, Connaissances (religion) +15, Contrefaçon +11, Déguisement +4, Déplacement silencieux +3, Désamorçage/sabotage +11, Détection +20, Diplomatie +9, Équilibre +9, Escalade +9, Évasion +9, Fouille +4, Intimidation +18, Natation +19, Perception auditive +6, Psychologie +12 ; Arme de prédilection (arc long), Difformité (visage), Difformité provoquée (visage), Esquive, Serviteur démoniaque, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide.

Caresse mortelle **(Mag).** Qill peut reproduire les effets du sort *exécution* (Vigueur, annule, DD 17), une fois par jour.

Hypnose **(Mag).** Une fois par jour, Qill peut reproduire les effets d'un sort d'*hypnose,* si ce n'est qu'il fonctionne sur le même principe qu'une attaque de regard dotée d'une portée de 9 mètres (Volonté, annule, DD 17).

Contact infectieux **(Mag).** Trois fois par jour, Qill peut infliger un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution lors d'une attaque de contact.

Contact de terreur **(Mag).** Trois fois par jour, Qill peut reproduire les effets du sort *frayeur* (Volonté, annule, DD 17).

Volonté de Démogorgon **(Mag).** Qill peut faire appel à la puissance de son maître et bénéficier d'un *souhait limité,* 1 fois par jour. L'utilisation de ce pouvoir requiert 3 rounds entiers de suppliques et de prières adressées à Démogorgon avant que le *souhait limité* ne soit accordé.

Actions duales (Sur). Deux fois par jour, Qill peut entreprendre l'équivalent de 2 rounds d'action en 1 round.

Esquive totale (Ext). Si Qill se trouve exposé à une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié (telle que le sort *boule de feu*), il ne subit aucun dégât en cas de sauvegarde réussie.

Caractéristiques raciales des demi-elfes. Qill est immunisé contre les sorts et effets magiques de type *sommeil.* Il voit deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage. Qill bénéficie également d'un bonus racial de +1 aux jets de Détection, de Fouille et de Perception auditive (pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus).

Allonge étendue (Sur). Trois fois par jour, Qill peut allonger ses bras de manière surnaturelle, à la façon d'un tentacule, ce qui lui confère une allonge de 3 mètres pendant 1 round.

Peau squameuse (Ext). Qill est doté d'une chair écailleuse sombre qui lui confère un bonus d'armure naturelle de +4.

Convocation de démon **(Mag).** Qill est capable de convoquer un démon de 5 DV ou moins, 1 fois par jour. Une fois par jour également, il peut convoquer un démon de 10 DV ou moins. Ce pouvoir

fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* jeté par un lanceur de sorts de niveau 15.

Double personnalité (Ext). Qill a développé un trouble de la personnalité qui lui permet de se multiclasser sans être victime du moindre malus en points d'expérience.

Sorts préparés (3/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *conservation d'organe, détection de la magie, noir* ; 1er – *faveur divine, protection contre la Loi**, *soins légers*.

* Sort de domaine. *Domaines* : Chaos (bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour jeter les sorts du Chaos), Démons (+1 à l'attaque et aux dégâts pour les armes naturelles et les attaques à mains nues).

Possessions. *Armure de cuir +4, épée longue +1, arc long +2, 20 flèches +2.*

Les serviteurs de Démogorgon

Severik est un guerrier balor qui dirige au nom de Démogorgon une équipe de douze chevaliers noirs mariliths. Chacun de ces démons dispose d'une horreur chasseresse qui fait office de monture ou de coéquipier. Les mariliths sont tristement célèbres pour user habilement de leur don de Pouvoir magique rapide qu'ils appliquent à *téléportation sans erreur*.

Severik. Balor, mâle, Gue10 ; FP 28 ; Extérieur (Chaos, Mal) de taille G ; DV 13d8+65 plus 10d10+50 ; pv 196 ; Init +6 ; VD 12 m, vol 27 m (bonne) ; CA 42 (contact 10, pris au dépourvu 41) ; Att *épée à deux mains +1 maudite et vorpale* (+28/+23/+18/+13 corps à corps, 2d6+10/19–20), fouet (+27 corps à corps, 1d4+5), ou 2 coups (+28 corps à corps, 1d6+7) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m ; AS enchevêtrement, terreur, pouvoirs magiques ; Part corps enflammé, spasmes d'agonie, détection de la magie, RD (30/+3), Extérieur, détection de l'invisibilité, *convocation de tanar'ris*, tanar'ri ; RM 30 ; AL CM ; JS Réf +13, Vig +19, Vol +16 ; For 25, Dex 15, Con 21, Int 20, Sag 20, Cha 18.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication d'armes) +15, Bluff +17, Concentration +18, Connaissance des sorts +21, Connaissances (plans) +18, Déplacement silencieux +11, Détection +32, Diplomatie +17, Discrétion +16, Estimation +10, Fouille +25, Intimidation +6, Perception auditive +31, Psychologie +25, Scrutation +21 ; Ambidextrie, Arme de prédilection (épée à deux mains), Arme de prédilection (fouet), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes exotiques (fouet), Pouvoir magique renforcé, Résistance à la magie renforcée, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée à deux mains), Spécialisation martiale (fouet).

Enchevêtrement (Ext). Le fouet de Severik s'enroule autour de ses adversaires et peut être utilisé comme un filet. Il peut frapper à 12 mètres de distance, a un facteur de portée de 3 mètres et 20 points de résistance (cf. le *Manuel des Joueurs* pour plus de précisions sur l'utilisation des filets). S'il touche, Severik et sa cible effectuent immédiatement un jet de Force opposé. Si Severik l'emporte, il attire sa victime au contact de son corps enflammé (voir plus bas). Par la suite, le personnage reste collé au balor tant qu'il n'a pas réussi à échapper au fouet.

Terreur (Sur). Toute créature recevant un coup de poing de Severik doit réussir un jet de Volonté (DD 20) sous peine de s'enfuir, terrorisée, pendant 1d6 rounds.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite, blasphème, détection de la Loi, détection du Bien, dissipation suprême, don des langues* (soi-même uniquement), *lecture de la magie, mur de feu, profanation, pyrotechnie, sanctification infernale, suggestion, symbole* (tous), *télékinésie, téléportation sans erreur* (uniquement soi-même et 25 kg d'objets), *ténèbres maudites, ténèbres profondes* et *terreur*, à volonté ; *implosion* et *tempête de feu*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort.

Corps enflammé (Sur). Severik n'a besoin que d'une action libre pour s'entourer de flammes ardentes. Il est immunisé contre leur brûlure, mais toute créature qu'il maintient à leur contact grâce à son fouet subit 4d6 points de dégâts de feu par round.

Spasmes d'agonie (Ext). Si on le tue, Severik explose dans une lueur éblouissante, infligeant 50 points de dégâts dans un rayon de 30 mètres (total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, DD 20).

Détection de la magie (Sur). Severik détecte continuellement la magie (comme le sort du même nom, jeté par un ensorceleur de niveau 20).

Extérieur. Severik bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Il ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Détection de l'invisibilité (Sur). Severik voit en permanence l'invisible (comme le sort du même nom, lancé par un ensorceleur de niveau 20).

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, Severik peut appeler 4d10 dretchs, 1d4 hezrous, 1 glabrezu, 1 nalfeshnie, 1 marilith ou 1 autre balor (succès automatique).

Tanar'ri. Severik peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. Il est immunisé contre l'électricité et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide, le feu et le froid de (20).

Compétences. Severik bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Détection et de Perception auditive

Possessions. *Épée à deux mains +1 maudite et vorpale, harnois +4 spectral*, fouet.

Chevaliers noirs mariliths (12). Mariliths, Che10 ; FP 27 ; Extérieur (Chaos, Mal) de taille G ; DV 9d8+45 plus 10d10+50 ; pv 190 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 35 (contact 11, pris au dépourvu 33) ; Att *épée longue +2 essouffleuse et maudite* (+25/+20/+15/+10 corps à corps, 1d8+7/19–20), 2 *épées longues +2 essouffleuses et maudites* (+25 corps à corps, 1d8+4/19–20), 3 *haches d'armes +2 hématophages et maudites* (+25 corps à corps, 1d8+4/x3), queue (+21 corps à corps, 4d6+2) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m ; AS contrôle des morts-vivants (7 fois/jour), constriction (4d6+7), étreinte, utilisation du poison, châtiment du Bien (1 fois/jour), attaque sournoise (+3d6), pouvoirs magiques ; Part aura de désespoir, bénédiction impie, RD (20/+2), combat à plusieurs armes renforcé, Extérieur, *convocation de tanar'ris*, tanar'ri ; RM 25 ; AL CM ; JS Réf +15, Vig +22, Vol +17 ; For 21, Dex 15, Con 21, Int 18, Sag 18, Cha 18.

Compétences et dons. Bluff +19, Concentration +15, Connaissance des sorts +19, Connaissances (religion) +6, Déplacement silencieux +11, Détection +25, Diplomatie +8, Discrétion +14, Fouille +19, Intimidation +6, Perception auditive +24, Psychologie +19, Scrutation +14 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Destruction d'armes, Enchaînement, Expertise du combat, Multidextrie, Pouvoir magique rapide.

Contrôle des morts-vivants (Sur). Chacun de ces chevaliers noirs mariliths peut intimider ou contrôler les morts-vivants comme le ferait un prêtre de niveau 8.

Constriction (Ext). Dès que la marilith resserre ses anneaux autour d'une créature de taille M ou moins, elle lui inflige 4d6+7 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un jet de lutte opposé. De plus, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour ne pas perdre connaissance tant que les anneaux lui coupent le souffle. Si cela se produit, elle reste inconsciente pendant 2d4 rounds après avoir été relâchée.

Étreinte (Ext). Si la marilith réussit une attaque de queue sur une créature de taille M ou inférieure, elle inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte au prix d'une action libre, sans susciter d'attaque

d'opportunité (modificateur de lutte +28). Si elle réussit une attaque de queue, elle peut également recourir à la constriction au cours du même round. La marilith a le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement sa queue pour maintenir sa prise (malus de –20 aux jets de lutte, mais elle n'est pas considérée comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, elle inflige ses dégâts de queue chaque fois qu'elle réussit un jet de lutte.

Utilisation du poison. Un chevalier noir marilith ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement lorsqu'il enduit son arme d'une substance nocive.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, chacune de ces mariliths peut tenter de châtier une créature d'alignement bon lors d'une attaque au corps à corps normale, ajoutant +4 au jet d'attaque et +10 au jet de dégâts si l'attaque réussit.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, arme magique, aura maudite, blessure grave, brume mortelle, cercle magique contre le Bien* (soi-même uniquement), *compréhension des langages, détection de l'invisibilité, détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, fracassement, malédiction, marteau du Chaos, métamorphose, profanation, projection d'image, pyrotechnie, télékinésie, téléportation sans erreur* (uniquement soi-même et 25 kg d'objets), *ténèbres* et *ténèbres maudites*, à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 13. DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Aura de désespoir (Sur). Tout ennemi se trouvant à 3 mètres ou moins d'un chevalier noir marilith subit un malus de moral de –2 aux jets de sauvegarde.

Bénédiction impie. Un chevalier noir marilith ajoute son bonus de Charisme aux jets de sauvegarde (ceci est pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus).

Combat à plusieurs armes renforcé (Ext). Ce pouvoir diminue de 2 le malus lié à l'utilisation d'une arme secondaire aussi bien pour les mains directrices que non directrices. Conjointement avec les dons Multidextrie et Combat à plusieurs armes, ce pouvoir annule complètement les malus liés à l'utilisation d'une ou plusieurs armes secondaires.

Extérieur. Un chevalier noir marilith bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Il ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, le chevalier noir marilith peut tenter d'appeler 4d10 dretchs, 1d4 hezrous ou 1 nalfeshnie (50 % de chances de succès). À la place, elle peut essayer de convoquer 1 autre marilith (avec 20 % de chances de succès).

Compétences. La marilith bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Détection et de Perception auditive.

Tanar'ri. Un chevalier noir marilith peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. Il est immunisé contre l'électricité et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide, le feu et le froid de (20).

Sorts préparés (3/3/3/2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 1er – *anathème* (x2), *soins légers* ; 2e – *force de taureau, soins modérés* (x2) ; 3e – *ailes démoniaques, force abyssale, masochisme* ; 4e – *lance maléfique, liberté de mouvement*.

Possessions. *Cuirasse +1, 3 épées longues +2 essouffleuses et maudites, 3 haches d'armes +2 hématophages et maudites.*

GRAZ'ZT, LE PRINCE NOIR

Extérieur (Chaos, Mal) de taille G
Dés de vie : 36d8+324 (486 pv)
Initiative : +14
Vitesse de déplacement : 12 m
CA : 43 (–1 taille, +10 Dex, +5 bouclier, +6 intuition, +13 naturelle), contact 25, pris au dépourvu 33
Attaques : *épée à deux mains +5 d'acide intense* (+48/+43/+38/+33 corps à corps)
Dégâts : *épée à deux mains +5 d'acide intense* 2d6+13/17–20 et 2d6 d'acide et 1 maléfique
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : terreur, pouvoirs magiques
Particularités : RD (15/+6), guérison accélérée (5), maître des objets, Extérieur, détection de l'invisibilité, RM 38, *convocation de tanar'ris*, tanar'ri
Jets de sauvegarde : Réf +30, Vig +29, Vol +26
Caractéristiques : For 26, Dex 30, Con 28, Int 35, Sag 22, Cha 39
Compétences : Acrobaties +45, Bluff +50, Concentration +45, Connaissance des sorts +30, Connaissances (histoire) +30, Connaissances (mystères) +48, Connaissances (plans) +48, Connaissances (religion) +30, Contrefaçon +48, Déguisement +50, Déplacement silencieux +45, Détection +42, Diplomatie +58, Discrétion +41, Équilibre +49, Escalade +25, Fouille +48, Intimidation +54, Perception auditive +42, Psychologie +42, Renseignements +50, Saut +11, Scrutation +48
Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Combat maléfique (épée à deux mains), Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Extension de pouvoir magique, Science de l'initiative, Science du critique (épée à deux mains), Sombreverbe

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : Graz'zt et 6 lamies, succubes ou mariliths
Facteur de puissance : 24
Trésor : normal (x4)
Alignement : chaotique mauvais
Évolution possible : —

Graz'zt est l'un des démons les plus puissants des Abysses et il règne sur trois strates de ce plan à la fois. C'est un démon de grande taille à la beauté sombre. Sa peau est noire et étincelante et ses yeux sont verts et luisants. Graz'zt se vêt d'atours majestueux, mais ses oreilles légèrement pointues et ses crocs jaunes trahissent le démon qui est en lui. Cependant, c'est aux extrémités de ses membres que son anatomie est la plus marquante, puisqu'on y trouve six doigts noirs par main et six orteils par pied.

Des légendes racontent chez les gens du peuple qu'un fiélon à la peau sombre rend parfois visite aux sorcières et aux ensorceleurs, leur conférant faveurs sexuelles et pouvoirs magiques. Graz'zt est la meilleure preuve qu'il ne s'agit pas là que d'une légende. Le Prince Noir, profondément porté sur le sexe et en présentant tous les attraits, ne va nulle part sans un cortège de femelles (généralement des lamies, des succubes et des mariliths). Son pouvoir de séduction et son charme naturel en font un interlocuteur des plus dangereux, et son éloquence et sa majesté sont telles que l'on pourrait fort bien le croire d'origine diabolique et non démoniaque. Graz'zt est depuis très longtemps en état de guerre, à la fois contre Démogorgon et Orcus. Il y eut un moment où il était celui qui avait la main sur ce conflit, mais il fut alors soudainement convoqué dans le plan Matériel par Zagyg, l'Archimage Fou. Il y fut emprisonné et soumis, jusqu'à ce qu'il regagne un substitut de liberté en acceptant de rester quelque temps écroué, mais dans son propre plan. Personne ne sait s'il est toujours sous le coup de la sentence, mais en tout cas, ce n'est pas lui qui le dira.

Graz'zt est symbolisé par une main noire à six doigts.

Combat

Graz'zt dispose d'un éventail impressionnant de pouvoirs magiques, à tel point que certains le prennent pour un ensorceleur ou un magicien. Il n'hésite pas à user de ses pouvoirs et s'associe par ailleurs à de nombreux magiciens maléfiques. Mais il est tout aussi meurtrier

au corps à corps avec son épée acide et ne rechigne pas à goûter au combat rapproché de temps en temps. C'est souvent avec les pouvoirs magiques activés suivants qu'il se présente pour affronter ses ennemis : *aura maléfique* (bonus supplémentaire de +4 à la CA, bonus de +4 aux jets de sauvegarde), *détection de pensées* et *don des langues*.

Terreur (Sur). Par un simple ricanement et un mot (action libre), Graz'zt peut reproduire les effets du sort *terreur* (Volonté, annule, DD 42) à volonté.

Pouvoirs magiques. *Aliénation mentale, aura maudite, blasphème, bras long de Graz'zt, charme de groupe, charme-monstre, contagion, détection de la Loi, détection de pensées, détection du Bien, dissipation suprême, don des langues* (soi-même uniquement), *exigence, image miroir, mauvais œil, misère, mur de fer, profanation, projectile magique, respiration aquatique, sanctification maléfique, suggestion, télékinésie, téléportation sans erreur, ténèbres des damnés* et *ténèbres maudites*, à volonté ; *domination, métamorphose provoquée* et *métamorphose universelle*, 2 fois par jour ; *changement de forme, désintégration, séquestration* et *voile*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 24 + niveau du sort.

Guérison accélérée (Ext). Graz'zt récupère les points de vie perdus au rythme de 3 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus à Graz'zt de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Maître des objets (Ext). Bien qu'il ne soit pas un véritable lanceur de sorts, Graz'zt peut utiliser n'importe quel objet magique, même les objets à fin d'incantation tels que les baguettes et les parchemins. Contrairement à Démogorgon, il ne peut créer d'objets.

Extérieur. Graz'zt bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Il ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Détection de l'invisibilité (Sur). Les créatures et objets invisibles restent visibles aux yeux de Graz'zt, comme s'il bénéficiait en permanence des effets du sort *détection de l'invisibilité*.

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, Graz'zt peut convoquer automatiquement 1d2+1 glabrezus ou 1d2 balors.

Tanar'ri. Graz'zt peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. Il est immunisé contre l'électricité et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide, le feu et le froid de (20).

Possessions. Graz'zt utilise une *épée à deux mains +5 d'acide intense* dont la lame est ondulée et un *écu en acier +3 de défense démoniaque*.

Les desseins de Graz'zt

Graz'zt est résolu à conquérir les Abysses. Il supporte mal que Démogorgon soit appelé le Prince des Démons, car tel est le titre qu'il désire avant toute autre chose. Graz'zt règne sur Azzagrat, un royaume qui s'étend sur trois strates des Abysses. La cité de Zelatar est également à cheval sur les trois niveaux. C'est en son cœur que l'on trouve le Palais d'Argent, demeure personnelle de Graz'zt que l'on sait composée de soixante-six tours d'ivoire. Depuis les couloirs de son palais, Graz'zt manigance toutes sortes de plans machiavéliques destinés à défaire ses ennemis et lui apporter davantage de puissance.

Graz'zt affectionne l'art de la séduction. Ainsi, bien qu'il soit loin d'avoir peur de la guerre, il préfère charmer et piéger ses adversaires plutôt que de les terrasser sur le champ de bataille. Il se plaît à penser qu'il est l'être le plus rusé et brillant des Abysses.

Le Prince Noir prête une attention toute particulière (principalement par le biais de ses espions) à ce qui se passe dans le royaume des mortels. Accorder des faveurs à ces êtres constitue en effet l'un de ses passe-temps favoris : il leur apporte aujourd'hui aide et renseignements, en attendant le jour où les mortels pourront lui rendre quelques menus services.

Le culte de Graz'zt

Il existe peu de sectes qui rendent hommage à Graz'zt, hormis chez certaines espèces monstrueuses telles que les lamies, où ses sectaires sont répandus et influents. La plupart des prêtres de Graz'zt, également connus sous le nom des Élus, sont des femmes, et le prêtre de plus haut rang d'un temple est systématiquement une femme.

Graz'zt se délecte des sacrifices de sang qui sont pratiqués en son nom, et les rites sexuels ont également une place de choix lors des offices qui lui sont dédiés. Ses temples isolés abritent des salles obscures où les orgies sont monnaie courante. Dans une partie du temple qui demeure magiquement enveloppée dans les ténèbres, les prêtres usent de *création de morts-vivants* sur les victimes immolées pour engendrer les ombres qui gardent le bâtiment.

Les prêtres qui se réclament de Graz'zt ont généralement accès aux domaines des Démons, du Mal et de l'Obscurité. Ils portent fréquemment des vêtements noirs et affectionnent les bijoux en argent. La plupart portent des armes dont la lame est ondulée.

Sectaires. Anastasia dirige une secte secrète de prêtres et de magiciens, œuvrant dans le cellier d'une taverne dont le propriétaire est l'un des magiciens. Les gens du village croient qu'il existe un congrès de sorcières dans le coin, mais ils ne savent rien de plus. Isha-Denarthun, de son côté, est à la tête d'un grand temple dans le désert, encadré par deux énormes statues de Graz'zt. Plus de soixante lamies y servent Graz'zt, protégeant et entretenant l'édifice. Dans le temple, que l'on appelle la Demeure des Ténèbres, Isha Denarthun préside de nombreux sacrifices au cours desquels les victimes sont plongées dans une imposante cuve d'acide qu'enveloppe une zone de ténèbres permanentes. Besmal est une sorte de compromis entre les « sorcières » d'Anastasia et la demeure des ténèbres. Isha-Denarthun est prête à travailler avec des humanoïdes qui servent le Prince Noir, et elle ira même jusqu'à envoyer en guise

d'assistance quelques objets magiques créés au sein du temple par les lamies, en échange de manière à sacrifice pour satisfaire son maître.

Anastasia, Élue. Humain, femme, Prê7 ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 7d8+14 ; pv 44 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 17 (contact 12, pris au dépourvu 15) ; Att masse d'armes lourde de maître (+7 corps à corps, 1d8+1) ; AS intimidation des morts-vivants (7 fois/jour) ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +7, Vol +8 ; For 13, Dex 15, Con 14, Int 11, Sag 17, Cha 11.

Compétences et dons. Artisanat (peinture) +7, Connaissance des sorts +10, Connaissances (religion) +7, Premiers secours +9 ; Combat en aveugle, Emprise sur les morts-vivants, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Serviteur démoniaque.

Sorts préparés (6/6/5/4/2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *assistance divine, création d'eau, détection de la magie* (x2), *lecture de la magie, résistance* ; 1er – *arme magique, bénédiction, perception de la mort, sanctuaire, soins légers, vision dans le noir** ; 2e – *arme spirituelle, endurance, immobilisation de personne, sombre trait**, *ténèbres* ; 3e – *malédiction, panoplie magique, ténèbres profondes** (x2) ; 4e – *ténèbres des damnés, ténèbres maudites**.

* Sort de domaine. *Domaines* : Mal (bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour jeter les sorts du Mal), Obscurité (Combat en aveugle comme don automatique).

Possessions. Cuirasse de maître, masse d'armes lourde de maître, *médaillon de Sagesse +2*, parchemin de *cécité, ténèbres des damnés* et *ténèbres profondes*.

Isha-Denarthun, Élue. Lamie, femelle, Prê6 ; FP 12 ; créature magique de taille M ; DV 9d10+9 plus 6d8+6 ; pv 90 ; Init +2 ; VD 18 m ; CA 17 (contact 12, pris au dépourvu 15) ; Att contact (+13 contact au corps à corps, diminution permanente de la Sagesse) ou *dague +1* (+16/+11/+6 corps à corps, 1d4+1/19–20) ; AS intimidation des morts-vivants (5 fois/jour), pouvoirs magiques, diminution permanente de la Sagesse ; Part vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +10, Vig +12, Vol +13 ; For 10, Dex 15, Con 12, Int 13, Sag 16, Cha 14.

Compétences et dons. Bluff +14, Concentration +11, Connaissances (religion) +7, Déplacement silencieux +8, Diplomatie +4, Discrétion +14, Intimidation +4 ; Botte secrète (dague), Combat en aveugle, Esquive, Serviteur démoniaque, Sort souillé, Souplesse du serpent, Volonté de fer.

Pouvoirs magiques. *Charme-personne, image accomplie, image miroir* et *suggestion*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 9. DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort.

Diminution permanente de la Sagesse (Sur). Chaque fois qu'elle réussit une attaque de contact au corps à corps, Isha-Denarthun inflige à sa cible une diminution permanente de 1 point de Sagesse. Elle essaye d'utiliser cette attaque dès le début du combat, afin de rendre ses adversaires plus vulnérables à ses pouvoirs de *charme-personne* et de *suggestion*.

Sorts préparés (5/5/5/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *assistance divine, détection de la magie* (x2), *lecture de la magie, résistance* ; 1er – *action aléatoire, bénédiction, faveur divine, imprécation, vision dans le noir** ; 2e – *force de taureau, fracassement, immobilisation de personne* (x2), *sombre trait** ; 3e – *cécité/surdité, cercle magique contre le Bien**, *dissipation de la magie, soins importants*.

* Sort de domaine. *Domaines* : Mal (bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour jeter les sorts du Mal), Obscurité (Combat en aveugle comme don automatique).

Possessions. *Dague +1*, parchemin de *soins modérés* et *restauration*.

Besmal. Humain, femme, Ens7/Serviteur de Graz'zt 6 ; FP 13 ; humanoïde de taille M ; DV 7d4+28 plus 6d6+24 ; pv 90 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 13 (contact 13, pris au dépourvu 12) ; Att dague (+5/+0 corps à corps, 1d4–1/19–20) ; ou dague (+7/+2 distance, 1d4–1/19–20) ; AS *charme* ; Part Charisme noir (+2), trahison magique (+3d6), coup magique (+1d6), *convocation de démon* ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +8, Vol +14 ; For 8, Dex 13, Con 18, Int 13, Sag 15, Cha 20.

Compétences et dons. Bluff +17, Connaissance des sorts +11, Connaissances (mystères) +7, Déplacement silencieux +9, Detection +8, Diplomatie +16, Fouille +4, Intimidation +7, Perception auditive +8, Psychologie +11, Scrutation +11 ; Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Préparation de potions, Serviteur démoniaque, Sort souillé, Volonté de fer.

Charme **(Mag).** Besmal peut reproduire, une fois par jour, les effets d'un sort de *charme-personne* (jet de Volonté, annule, DD 16).

Charisme noir (Ext). Besmal bénéficie d'un bonus d'altération de +2 aux jets de Bluff, de Diplomatie, de Dressage, d'Empathie avec les animaux, de Renseignements et de Représentation, mais uniquement face aux créatures maléfiques.

Trahison magique (Sur). Quand elle lance un sort infligeant des dégâts sur une ou plusieurs cibles privées de leur bonus de Dextérité, Besmal est capable d'accroître les dégâts infligés de 3d6 points.

Coup magique (Sur). Si Besmal lance un sort infligeant des dégâts sur une ou plusieurs cibles situées dans une zone de contrôle au corps à corps (et donc distraites), elle ajoute 1d6 points de dégâts au total infligé par le sort.

Convocation de démon **(Mag).** Besmal est capable de convoquer un démon de 5 DV ou moins, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* jeté par un lanceur de sorts de niveau 15.

Sorts connus (6/8/7/7/6/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, son imaginaire* ; 1er – *armure de mage, contact glacial, image silencieuse, projectile magique, sommeil* ; 2e – *cécité/surdité, convocation de monstres II, endurance, toile d'araignée* ; 3e – *cercle magique contre le Bien, éclair, rapidité* ; 4e – *douleur distillée, mur de chaînes cinglantes* ; 5e – *téléportation*.

Possessions. *Anneau de protection +2, cartes fantasmagoriques*, parchemin de *rapidité* et *éclair, potion d'endurance*, dague.

Les serviteurs de Graz'zt

Graz'zt est en permanence accompagné de six lamies disposant du maximum de points de vie. De plus, Unhath et Reluhantis, deux mariliths, ne sont jamais très loin du prince démon lorsqu'il se trouve dans son sombre palais. Lorsqu'il est ailleurs, elles dirigent les lieux d'une main de fer, dans le chaos et avec cruauté. Lorsque Graz'zt revint de la peine purgée dans le plan Matériel, il ne put que constater l'ampleur du travail nécessaire pour remettre un semblant d'ordre dans son royaume. Yattara est à la tête d'une petite équipe de succubes qui excellent dans les domaines de l'infiltration et de l'espionnage.

Unhath et Reluhantis (2). Mariliths, femelles, Ens6 ; FP 23 ; Extérieur (Chaos, Mal) de taille G ; DV 9d8+45 plus 6d4+30 ; pv 105 ; Init +3 ; VD 12 m ; CA 30 (contact 12, pris au dépourvu 27) ; Att *épée longue +1 d'acide intense* (+16/+11/+6 corps à corps, 1d8+5/19–20 et 1d6 d'acide), 2 *épées longues +1 d'acide intense* (+16 corps à corps, 1d8+3/19–20 et 1d6 d'acide), 3 *épées longues +1 maudites* (+16 corps à corps, 1d8+3/19–20), queue (+13 corps à corps, 4d6+2) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m ; AS constriction (4d6+6), étreinte, pouvoirs magiques ; Part RD (20/+2), combat à plusieurs armes renforcé, Extérieur, *convocation de tanar'ris*, tanar'ri ; RM 25 ; AL CM ; JS Réf +11, Vig +13, Vol +15 ; For 19, Dex 16, Con 20, Int 19, Sag 18, Cha 20.

Compétences et dons. Bluff +18, Concentration +15, Connaissance des sorts +20, Connaissances (mystères) +6, Déplacement silencieux +16, Détection +24, Diplomatie +9, Discrétion +15, Fouille +17, Intimidation +7, Perception auditive +24, Psychologie +17, Scrutation +14 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Expertise du combat, Multidextrie, Pouvoir magique rapide, Pouvoir magique souillé

Constriction (Ext). Dès que Unhath ou Reluhantis resserre ses anneaux autour d'une créature de taille M ou moins, elle lui inflige 4d6+6 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un jet de lutte opposé. De plus, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) pour ne pas perdre connaissance tant que les anneaux lui coupent le souffle. Si cela se produit, elle reste inconsciente pendant 2d4 rounds après avoir été relâchée.

Étreinte (Ext). Si Unhath ou Reluhantis réussit une attaque de queue sur une créature de taille M ou inférieure, elle inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte au prix d'une action libre, sans susciter d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +20). Si elle réussit une attaque de queue, elle peut également recourir à la constriction au cours du même round. Unhath ou Reluhantis a le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement sa queue pour maintenir sa prise (malus de –20 aux jets de lutte, mais elle n'est pas considérée comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, elle inflige ses dégâts de queue chaque fois qu'elle réussit un jet de lutte.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, arme magique, aura maudite, blessure grave, brume mortelle, cercle magique contre le Bien* (soi-même uniquement), *compréhension des langages, détection de l'invisibilité, détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, fracassement, malédiction, marteau du Chaos, métamorphose, profanation, projection d'image, pyrotechnie, télékinésie, téléportation sans erreur* (uniquement soi-même et 25 kg d'objets), *ténèbres* et *ténèbres maudites*, à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 13. DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Combat à plusieurs armes renforcé (Ext). Ce pouvoir diminue de 2 le malus lié à l'utilisation d'une arme secondaire aussi bien pour les mains directrices que non directrices. Conjointement avec les dons Multidextrie et Combat à plusieurs armes, ce pouvoir annule complètement les malus liés à l'utilisation d'une ou plusieurs armes secondaires.

Extérieur. Unhath et Reluhantis bénéficient de la vision dans le noir (18 mètres). Elles ne peuvent être ni ramenées à la vie ni ressuscitées.

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, une marilith peut tenter d'appeler 4d10 dretchs, 1d4 hezrous ou 1 nalfeshnie (50 % de chances de succès). À la place, elle peut essayer de convoquer 1 autre marilith (avec 20 % de chances de succès).

Tanar'ri. Unhath et Reluhantis peuvent communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. Elles sont immunisées contre l'électricité et le poison, et bénéficient d'une résistance à l'acide, au feu et au froid de (20).

Compétences. La marilith bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Détection et de Perception auditive.

Sorts connus (6/8/6/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire* ; 1er – *armure de mage, bouclier, charme-personne, contact glacial* ; 2e – *force de taureau, sombre trait* ; 3e – *éclair*.

Possessions. 3 *épées longues +1 maudites*, 3 *épées longues +1 d'acide intense*, *baguette d'éclair* (25 charges), composantes matérielles maléfiques (cœur humain, cerveau humain et cœur de diable conservés).

Yattara. Succube, femelle, Rou6 ; FP 15 ; Extérieur (Chaos, Mal) de taille M ; DV 6d8+6 plus 6d6+6 ; pv 60 ; Init +4 ; VD 9 m, vol 15 m (moyenne) ; CA 25 (contact 16, pris au dépourvu 25) ; Att 2 griffes (+11 corps à corps, 1d3+1), ou *épée courte +1 de précision* (+15/+10 corps à corps, 1d6+2/19–20), griffes (+6 corps à corps, 1d3) ; AS absorption d'énergie, attaque sournoise (+3d6), pouvoirs magiques ; Part transformation, RD (20/+2), esquive totale, Extérieur, *convocation de tanar'ris*, tanar'ri, don des langues, pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA, ne peut être pris en tenaille) ; RM 12 ; AL CM ; JS Réf +14, Vig +8, Vol +9 ; For 12, Dex 18, Con 13, Int 16, Sag 15, Cha 21.

Compétences et dons. Acrobaties +10, Bluff +17, Concentration +10, Connaissances (mystères) +9, Déguisement* +17, Déplacement silencieux +16, Détection +22, Diplomatie +7, Discrétion +16, Équilibre +6, Équitation (chevaux) +10, Évasion +16, Fouille +15, Intimidation +7, Perception auditive +22, Saut +3, Utilisation d'objets magiques +11 ; Attaque éclair, Botte secrète (épée courte), Esquive, Souplesse du serpent.

Absorption d'énergie (Sur). Yattara absorbe l'énergie des mortels en cas d'union charnelle, ou tout simplement en les embrassant. Si sa victime refuse d'être embrassée, le succube doit engager une lutte avec elle (bonus de lutte égal à +11), ce qui l'expose à une attaque d'opportunité. Le baiser ou l'étreinte du succube inflige un niveau négatif au personnage, lequel doit réussir un jet de Sagesse (DD 15) pour se rendre compte de ce qui lui arrive. Yattara, de son côté, recouvre 5 points de vie pour chaque niveau négatif qu'elle a infligé. Si la somme de cette guérison dépasse les dégâts qu'elle a subis, elle reçoit l'excédent sous forme de points de vie temporaires. Tout niveau négatif qui n'a pas été retiré (par le biais d'un sort tel que *restauration*) dans les 24 heures doit faire l'objet d'un jet de Vigueur (DD 18) de la part de l'adversaire atteint. Un échec signifie alors que le niveau de la créature (ou ses dés de vie) perd une unité.

Pouvoirs magiques. *Anathème, charme-monstre, clairaudience/clairvoyance, détection de pensées, détection du Bien, forme éthérée* (uniquement soi-même et 25 kg d'objets), *profanation, suggestion, téléportation sans erreur* (uniquement soi-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres*, à volonté ; *ténèbres maudites*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 12. DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Transformation (Sur). Yattara peut se transformer à volonté en n'importe quel humanoïde de taille P à G (action simple). Ce pouvoir est identique au sort *métamorphose*, si ce n'est qu'il autorise seulement les formes humanoïdes.

Esquive totale (Ext). Si Yattara se trouve exposée à une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié (telle que le sort *boule de feu*), elle ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi.

Extérieur. Yattara bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Elle ne peut être ni ramenée à la vie ni ressuscitée.

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, Yattara peut tenter d'appeler un balor (10 % de chances de succès).

Tanar'ri. Yattara peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. Elle est immunisée contre l'électricité et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide, au feu et au froid de (20).

Don des langues (Sur). Yattara possède en permanence ce pouvoir, identique au sort du même nom lancé comme par un ensorceleur de niveau 12.

Compétences. * Quand elle utilise son pouvoir de transformation, Yattara bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux jets de Déguisement.

Possessions. *Épée courte +1 de précision, anneau de protection +2, potion de grâce féline, potion d'endurance, potion de force de taureau.*

JUIBLEX, LE SEIGNEUR SANS VISAGE

Extérieur (Chaos, Mal) de taille G
Dés de vie : 26d8+468 (585 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 9 m
CA : 37 (–1 taille, +3 Dex, +10 intuition, +15 naturelle), contact 22, pris au dépourvu 34
Attaques : coup (+39 corps à corps)
Dégâts : coup 3d8+21 et 2d6 d'acide
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : acide, *cercle de froid*, constriction (3d8+21 et 2d6 d'acide), *création de limon*, noyade, enveloppement, étreinte, pouvoirs magiques
Particularités : créature informe, vision aveugle (36 m), *cercle de ténèbres*, RD (30/+5), immunités, Extérieur, RM 30, *convocation de vases*, *convocation de tanar'ris*, tanar'ri
Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +33, Vol +24
Caractéristiques : For 39, Dex 16, Con 47, Int 24, Sag 24, Cha 20
Compétences : Alchimie +20, Bluff +31, Concentration +44, Connaissance des sorts +33, Connaissances (mystères) +33, Connaissances (plans) +20, Connaissances (religion) +20, Déplacement silencieux +29, Détection +33, Diplomatie +26, Discrétion +25, Escalade +22, Fouille +33, Intimidation +35, Natation +40, Perception auditive +33, Psychologie +33, Sens de l'orientation +33
Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Pouvoir magique rapide, Pouvoir magique renforcé, Sombreverbe, Verminophile, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 20
Trésor : normal (x4)
Alignement : chaotique mauvais
Évolution possible : —



Juiblex, plus connu sous le nom du Seigneur Sans Visage, est un démon extrêmement répugnant composé de limon et de vase. Même la plupart des démons l'évitent et l'on dit que les princes démons le désignent avec condescendance comme le « Seigneur du Néant ». Il est l'un des plus faibles des seigneurs démons, mais n'en reste pas moins un terrifiant adversaire. Nombre des multiples pouvoirs des divers limons, vases et autres poudings prennent corps en lui. Par ailleurs, il dispose d'impressionnantes aptitudes magiques.

C'est par la force que Juiblex a acquis son domaine : il a expulsé tout ce qui se trouvait dans le Puits des Vases, hormis les nombreux limons et vases qui y grouillaient déjà. Il reste quand même quelques démons, principalement des hezrous, qui lui sont suffisamment dévoués pour apporter des victimes en pâture à Juiblex et sa couvée.

Juiblex se présente souvent sous la forme d'un cône de gelée et de fange de 2,70 mètres de haut, strié de noir, de vert et d'un mélange écœurant de marron, de jaune et de gris. Il arrive aussi qu'il ne soit rien d'autre qu'une marre bouillonnante de vase animée. Quel que soit son aspect, Juiblex est toujours recouvert d'yeux rouges qui palpitent et guettent dans toutes les directions.

Le symbole de Juiblex, par ailleurs très peu usité, est un amas dégoulinant de vase, doté d'un pseudopode.

Combat

La tactique préférée de Juiblex consiste à profiter de son invisibilité pour attaquer en premier et envelopper plusieurs adversaires en une seule fois, en associant un sort de *contagion* à toutes ses autres attaques.

Acide (Ext). L'acide sécrété par Juiblex dissout rapidement la chair et le métal. Tous les coups portés par ce monstre s'accompagnent des dégâts dus à l'acide. De plus, l'acide inflige, chaque round, 50 points de dégâts aux objets métalliques ou en bois avec lesquels il est en contact. Armure et vêtements sont dissous et deviennent immédiatement inutiles, sauf s'ils réussissent un jet de Réflexes (DD 41). L'acide attaque également la pierre, à laquelle il inflige 20 points de dégâts par round de contact. Toute arme en bois ou en métal frappant Juiblex est dissoute si elle ne réussit pas un jet de Réflexes (DD 41).

Étreinte (Ext). Si Juiblex réussit une attaque de coup sur une créature de taille M ou inférieure, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte au prix d'une action libre, sans susciter d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +44). S'il réussit une attaque de coup, il peut également recourir à la constriction au cours du même round. Juiblex a le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement son attaque de coup pour maintenir sa prise (malus de –20 aux jets de lutte, mais Juiblex n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de coup et d'acide chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

***Cercle de froid* (Mag).** Si Juiblex le désire, il peut produire un froid glacial de manière à ce que toutes les créatures présentes dans un rayon de 3 mètres subissent 6d6 points de dégâts de froid à chaque round (Vigueur, 1/2 dégâts, DD 41). Cette zone de froid se déplace avec lui. Il peut activer ou stopper ces effets en entreprenant une action libre.

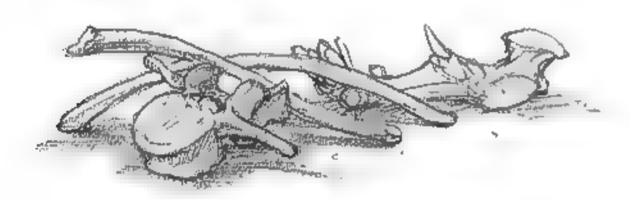
Constriction (Ext). Chaque fois qu'il remporte un jet de lutte opposé, Juiblex inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide (soit 3d8+21 et 2d6 d'acide). Les vêtements et l'armure de sa victime subissent un malus de –4 au jet de Réflexes contre l'acide.

***Création de limon* (Mag).** Une fois tous les deux rounds, Juiblex peut, via une action libre, vomir une plaque de limon vert qui se dépose à son gré dans un rayon de 6 mètres (y compris sur la cible

de son choix, sous réserve d'une attaque de contact à distance réussie avec un bonus à l'attaque de +28).

Noyade (Ext). Tout personnage qui a besoin de respirer de l'air et se retrouve enveloppé dans l'horrible masse acide et presque liquide de Juiblex doit réussir un jet de Constitution (DD 10) à chaque round pour réussir à retenir son souffle. À chaque round, le DD augmente de +1. S'il manque un de ces jets, le personnage tombe inconscient et a 0 pv. Le round suivant, il descend à –1 pv et se retrouve mourant, pour, encore un round plus tard, se noyer totalement et mourir.

Enveloppement (Ext). Juiblex peut rouler de toute sa masse sur une créature de taille G ou moins via une action simple. Cette attaque affecte autant d'adversaires que son propre corps peut en recouvrir. Chaque cible a le choix entre effectuer une attaque d'opportunité sur Juiblex, ou tenter un jet de Réflexes (DD 37) pour éviter d'être enveloppée. Un jet de sauvegarde réussi indique que le sujet a été poussé en arrière ou sur le côté (selon son choix) alors que Juiblex avançait sur lui. Une créature enveloppée est exposée chaque round à l'acide et à la noyade, se retrouve piégée à l'intérieur de Juiblex et l'on considère que ce dernier l'a agrippée. Juiblex ne peut effectuer une attaque de coup lors d'un round pendant lequel il tente d'avaler ainsi ses proies, mais toute créature enveloppée subit ensuite automatiquement les dégâts de l'attaque de coup, aussi bien au cours du round de l'enveloppement que chaque round où elle reste piégée de la sorte



Pouvoirs magiques. *Aura maudite, blasphème, contact de Juiblex* (pas de prix de corruption), *contagion, détection de la Loi, détection de pensées, détection du Bien, dissipation suprême, don des langues* (soi-même uniquement), *immobilisation de monstre, invisibilité, lecture de la magie, porte de phase, profanation, sanctification maléfique, télékinésie, téléportation sans erreur, ténèbres maudites, ténèbres profondes, ténèbres ultimes, terreur* et *vision lucide*, à volonté ; *contamination* et *saccage*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Créature informe (Ext). Les armes contondantes et les dégâts d'impact n'ont aucun effet sur Juiblex. Il est aussi capable de se glisser par des fissures ou des espaces réduits qui ne laisseraient normalement passer que des créatures de taille TP, grâce à la substance malléable qui le compose.

Cercle de ténèbres **(Mag).** Juiblex peut produire dans un rayon de 3 mètres autour de lui une zone de totale obscurité à l'intérieur de laquelle aucune créature ne peut voir. Ces ténèbres magiques peuvent être dissipées (comme un sort lancé par un jeteur de sorts de niveau 20), mais aucun sort de lumière ne peut les contrer. La zone créée se déplace avec Juiblex.

Immunités (Ext). Juiblex est immunisé contre la paralysie, l'étourdissement, la métamorphose, ainsi que les coups critiques, vu qu'il ne présente aucune anatomie distincte.

Convocation de vases **(Mag).** Une fois par jour, Juiblex peut convoquer (sans aucune chance d'échec) 1d6 vases grises, 1d4 gelées ocres ou 1d2 poudings noirs.

Convocation de tanar'ris **(Mag).** Une fois par jour, Juiblex peut convoquer (sans aucune chance d'échec) 3d10 dretchs ou 1 hezrou.

Tanar'ri. Juiblex peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. Il est immunisé contre l'électricité et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide, au feu et au froid de (20).

Les desseins de Juiblex

Juiblex ne complote et ne manigance pas. Il se contente d'exister et de ravager, de massacrer et de ronger tout ce que ses appendices peuvent attraper. Il hait tout ce qui existe et ne trouve son compte que dans la destruction.

Le culte de Juiblex

Même s'il existe quelques esprits déments (et quelques aboleths) pour vénérer le seigneur sans visage, on ne trouve, à proprement parler, aucune secte qui soit dévouée à Juiblex. Par exemple, Duvamil est originaire du plan Matériel. Elle honore Juiblex, alors qu'il n'a aucunement conscience d'elle. Malgré cela, sa dévotion envers le Seigneur Sans Visage lui confère des pouvoirs répugnants qui lui permettent le semer le chaos et la misère dans son pays, sans raison valable, si ce n'est celle de servir le démon qu'elle vénère.

Duvamil. Gnome, femme, Rou5/Gue4/Serviteur de Juiblex 6 ; FP 15 ; humanoïde de taille P ; DV 5d6+15 plus 4d10+12 plus 6d10+18 ; pv 149 ; Init +7 ; VD 6 m ; CA 20 (contact 14, pris au dépourvu 20) ; Att main griffue (+14/+9/+4 corps à corps, 1d2+2), main griffue (+14 corps à corps, 1d2+1), ou *arc de force* (+1) *court* +2 avec *flèches* +1 (+20/+15/+10 distance, 1d6+4/x3) ; AS contagion, vomi corrosif, contact corrosif, mucus écœurant, attaque sournoise (+3d6) ; Part modification d'apparence, esquive totale, caractéristiques raciales des gnomes, *convocation de démon, convocation de vase*, pièges, esquive surnaturelle (bonus de Dex à la CA) ; AL CM ; JS Réf +13, Vig +13, Vol +9 ; For 14, Dex 16, Con 17, Int 12, Sag 14, Cha 7.

Compétences et dons. Acrobaties +10, Crochetage +11, Déguisement +8, Déplacement silencieux +6, Désamorçage/sabotage +9, Détection +4, Discrétion +15, Équilibre +5, Équitation (chevaux) +6, Escalade +13, Estimation +4, Évasion +12, Fouille +8, Intimidation +10, Natation +6, Perception auditive +4, Saut +8 ; Ambidextrie, Combat à deux armes, Difformité (mains griffues), Difformité provoquée, Esquive, Science de l'initiative, Serviteur démoniaque, Tir à bout portant, Verminophile.

Contagion (Sur). Une fois par jour, Duvamil peut propager une maladie, sur le même principe que le sort de *contagion* (niveau de lanceur de sorts égal à 10).

Vomi corrosif (Ext). Duvamil peut cracher une matière caustique visqueuse selon une ligne de 1,50 mètre de large et 9 mètres de long, 1 fois par jour. Ce vomi corrosif inflige 8d6 points de dégâts à toute créature située en travers de son chemin (Réflexes, 1/2 dégâts, DD 19).

Contact corrosif (Ext). Trois fois par jour, Duvamil est capable de secréter sur sa main un mucus caustique qui inflige 2d6 points de dégâts. Une fois celui-ci secrété, le serviteur de Juiblex peut effectuer une attaque pour blesser son adversaire à l'aide du mucus, infligeant des dégâts à mains nues normaux en plus des dégâts dus au mucus.

Mucus écœurant (Ext). Duvamil sécrète une fine couche de mucus nauséabond qui recouvre son corps. Toute créature située dans un rayon de 1,50 mètre doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) ou subir un malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque et de compétence en raison de l'odeur infecte.

Modification d'apparence (Sur). Duvamil peut changer de forme et d'apparence à volonté, sur le même principe qu'un sort de *modification d'apparence* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 4.

Esquive totale (Ext). Si Duvamil se trouve exposée à une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour réduire

les dégâts de moitié (telle que le sort *boule de feu*), elle ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi.

Caractéristiques raciales des gnomes. Duvamil possède la vision nocturne, ce qui lui permet de voir deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage. Elle bénéficie également d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions, d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes et d'un bonus d'esquive de +4 contre les géants.

***Convocation de démon* (Mag).** Duvamil est capable de convoquer un démon de 5 DV ou moins, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* jeté par un lanceur de sorts de niveau 15

***Convocation de vase* (Mag).** Duvamil peut convoquer du limon vert (une plaque), une vase grise, une gelée ocre ou un cube gélatineux, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *convocation de monstres* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 6.

Possessions. *Armure de cuir cloutée +3, arc court de force* (+1) +2, 20 *flèches* +1.

Les serviteurs de Juiblex

Juiblex dispose de nombreux « serviteurs » poudings, vases, gelées et autres limons, bien que, à une exception près, aucun ne soit suffisamment intelligent pour servir le seigneur démon de son plein gré.

La Boulimie des Ténèbres est le plus imposant pouding noir connu. Il fut possédé par un démon hezrou sur ordre de Juiblex, avant qu'un sort de *séquestration de possédant* ne soit jeté sur cette fusion, ce qui eut pour effet de la rendre permanente. Le démon occupa donc pendant des siècles la masse du pouding, dans les immondes profondeurs des Abysses et les deux créatures finirent par ne plus en faire qu'une. Désormais, la Boulimie des Ténèbres est le principal serviteur de Juiblex et patrouille avec lui la strate abyssale sur laquelle ils résident tous deux, toujours à l'affût de quelque chose à ingurgiter.

La Boulimie des Ténèbres. Fusion unique et évoluée de pouding noir/démon ; FP 18 ; aberration de taille Gig , DV 30d10+210 ; pv 540 , Init -3 ; VD 6 m, escalade 6 m ; CA 3 (contact 3, pris au dépourvu 3) ; Att coup (+25 corps à corps, 2d6+10/19–20) ; Esp/all 1,50 m x 6 m/3 m , AS acide, constriction (2d8+10 et 2d6 d'acide), étreinte, pouvoirs magiques, puanteur ; Part vision aveugle (18 m), RD (20/+3), immunités ; RM 27 ; AL CM ; JS Réf +9, Vig +17, Vol +14 ; For 25, Dex 4, Con 24, Int 12, Sag 14, Cha 11.

Compétences et dons*. Concentration +40, Connaissance des sorts +34, Déplacement silencieux +30, Détection +42, Discrétion +18, Escalade +25, Fouille +34, Intimidation +10, Perception auditive +43 ; Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la charge à mains nues, Science du critique (coup), Serviteur démoniaque, Volonté de fer.

Acide (Ext). L'acide sécrété par la Boulimie des Ténèbres dissout rapidement la chair et le métal. Tous les coups portés par ce monstre s'accompagnent des dégâts dus à l'acide. De plus, le contact acide du pudding inflige, chaque round, 50 points de dégâts aux objets métalliques ou en bois avec lesquels il est en contact Armure et vêtements sont dissous et deviennent inutiles immédiatement, sauf s'ils réussissent un jet de Réflexes (DD 32). L'acide attaque également la pierre, à laquelle il inflige 20 points de dégâts par round de contact. Toute arme en bois ou en métal frappant la Boulimie des Ténèbres est dissoute si elle ne réussit pas un jet de Réflexes (DD 32).

Étreinte (Ext). Si la Boulimie des ténèbres réussit une attaque de coup sur une créature de taille M ou inférieure, elle inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte via une action libre, sans susciter d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +41). Si elle réussit une attaque de coup, elle peut également recourir à la constriction au cours du même round. la Boulimie des Ténèbres a le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement son attaque de coup pour maintenir sa prise (malus de –20 aux jets de lutte, mais elle n'est pas considérée comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, elle inflige ses dégâts de coup et d'acide chaque fois qu'elle réussit un jet de lutte.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'elle remporte un jet de lutte opposé, la Boulimie des Ténèbres inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide (soit 2d8+10 et 2d6 d'acide). Les vêtements et l'armure de sa victime subissent un malus de –4 au jet de Réflexes contre l'acide.

Pouvoirs magiques. *Animation d'objets, blasphème, cercle magique contre le Bien, clignotement, détection de la magie, détection du Bien, flammes, marteau du Chaos, nuée grouillante, profanation, rejet du Bien, téléportation sans erreur* (uniquement soi-même et 25 kg d'objets), *ténèbres maudites et ténèbres profondes*, à volonté , *état gazeux*, 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 13. DD du jet de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort.

Puanteur (Ext). La Boulimie des Ténèbres sécrète un mucus puant et toxique lorsqu'elle combat. Toute créature, autre qu'un tanar'ri, se trouvant dans un rayon de 3 mètres doit réussir un jet de Vigueur (DD 32) sous peine d'être atteinte de nausées. En cas d'échec, elle se retrouve sans défense, en train de vomir et de s'étrangler tant qu'elle reste dans la zone concernée, mais aussi pendant 1d4 rounds après cela. En cas de réussite, par contre, la créature subit un malus de moral de –2 aux jets d'attaque et ne peut plus être affectée par la puanteur de la Boulimie des Ténèbres pendant 24 heures. Les sorts *ralentissement du poison* ou *neutralisation du poison* éliminent ces effets.

Vision aveugle (Ext). La Boulimie des Ténèbres est aveugle, mais son corps entier est un organe sensitif qui est capable de détecter les proies à l'odeur et aux vibrations du sol. Ce pouvoir lui permet de discerner les objets et les créatures dans un rayon de 18 mètres. La Boulimie des Ténèbres n'a en général pas besoin d'effectuer les jets de Détection et de Perception auditive pour repérer les créatures qui se trouvent à portée de sa vision aveugle.

Immunités. La Boulimie des Ténèbres est immunisée contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose, et elle n'est pas sujette aux coups critiques.

* **Compétences et dons.** La Boulimie des Ténèbres tient certains de ses dons et de ses compétences de sa nature en partie démoniaque.

ORCUS, PRINCE DES MORTS-VIVANTS

Extérieur (Chaos, Mal) de taille G

Dés de vie : 37d8+592 (758 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m, vol 12 m (moyenne)

CA : 47 (–1 taille, +7 Dex, +6 intuition, +20 naturelle, +5 parade), contact 27, pris au dépourvu 40

Attaques : *baguette d'Orcus* (*massue +6 chaotique et maudite*) (+57/+52/+47/+42 corps à corps), griffes (+45 corps à corps), cornes (+45 corps à corps), dard (+45 corps à corps)

Dégâts : *baguette d'Orcus* (*massue +6 chaotique et maudite*) 1d10+27/19–20, griffes 1d6+7, cornes 2d6+7, dard 1d3+7 et venin

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : venin, pouvoirs magiques sorts

Particularités : RD (20/+7), Extérieur, détection de l'invisibilité, RM 41, *convocation de tanar'ris, convocation de morts-vivants*, tanar'ri

Jets de sauvegarde : Réf +27, Vig +36, Vol +26

Caractéristiques : For 39, Dex 25, Con 43, Int 29, Sag 22, Cha 21

Compétences : Alchimie +46, Bluff +42, Concentration +53, Connaissance des sorts +46, Connaissances (morts-vivants) +46, Connaissances (mystères) +41, Connaissances (plans) +45, Connaissances (religion) +41, Contrefaçon +27, Déplacement silencieux +44, Détection +43, Diplomatie +40, Discrétion +24, Évasion +26, Fouille +46, Intimidation +46, Perception auditive +43, Psychologie +43, Scrutation +46

Dons : Ambidextrie, Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Création de sceptres magiques, École renforcée (Nécromancie), Écriture de parchemins, Enchaînement, Incantation rapide, Science du critique (massue), Sombreverbe



Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : Orcus et 1d6 vampires ou liches
Facteur de puissance : 28
Trésor : normal (x4)
Alignement : chaotique mauvais
Évolution possible : —

Orcus est un imposant prince démon, gonflé de malice, d'amertume et de mépris. Il fut assassiné et destitué à une époque où il était plutôt satisfait de la tournure plus calme que prenaient les guerres qu'il menait contre Démogorgon et Graz'zt. C'est alors qu'il se releva des morts et devint un démon mort-vivant. Il s'appela le Ténébreux pendant un certain temps, terré dans les ombres en attendant que sonne l'heure de sa vengeance. Aujourd'hui, il a réintégré sa position d'antan et élu domicile à Naratyr, la terrible cité fortifiée des Abysses sur Thanatos, la strate où il règne en maître absolu. Mais une fois encore, Orcus se trouve confronté à un combat acharné pour s'imposer face aux autres seigneurs démons.

Il semblerait que l'ère où Orcus se contentait de passer tout son temps à s'engraisser en ingurgitant des larves dans son château est révolue. Désormais, il concentre toute sa haine et sa colère sur la destruction totale de ses ennemis et le développement de la misère et du chaos chez les mortels. Orcus est véritablement un démon renaissant, et il est plus effroyable et dangereux que jamais.

Il abhorre aussi bien Démogorgon que Graz'zt, en particulier pour le pouvoir dont ils jouissent l'un et l'autre, et il convoite leurs royaumes. Orcus est à la tête d'une cohorte de morts-vivants, mais aussi d'armées de démons qui ravagent les champs des Abysses qu'elles traversent.

C'est très probablement parce qu'il dispose d' « attributions » identifiables, quoique abjectes, qu'Orcus est bien plus souvent vénéré comme un dieu que la plupart des autres princes démons. Si Démogorgon est peut-être plus puissant, Orcus est sûrement plus proche d'accéder à un véritable statut de divinité.

Orcus est massif, mesurant 4,50 mètres, doté d'une tête qui présente une ressemblance frappante avec celle d'un bélier, et ses jambes se terminent par des sabots fendus. Des ailes de chauve-souris viennent clore ce portrait archétypique du démon. En réalité, lorsque la plupart des gens pensent aux démons, ils ont probablement à l'esprit quelque représentation d'Orcus qu'ils ont aperçue quelque part.

Dans certaines sphères, Orcus est plus connu pour sa baguette, un artefact d'une grande puissance maléfique. Cette baguette, qui est d'ailleurs plutôt un sceptre, est faite d'obsidienne et de métal noir que domine un crâne. Elle dispose de terribles pouvoirs (cf. la partie *Artefacts* dans le Chapitre 6) et constitue elle-même une arme effroyable. Le sceptre noir surmonté d'un crâne est aussi le symbole qui représente Orcus.

Combat

Orcus use intensivement de sa baguette lors des affrontements, adorant engager le combat rapproché pour massacrer ses ennemis de son artefact. Il se lance souvent dans les assauts sous les effets d'une *aura maudite* (ce qui lui confère un bonus de +4 aux jets de sauvegarde) et accompagné d'autant de serviteurs qu'il en a sous la main.

Venin (Ext). Orcus inocule son venin (Vigueur, DD 44) chaque fois qu'il réussit une attaque de dard. L'effet initial inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, l'effet secondaire un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, arrêt cardiaque, aura maudite, blasphème, charme-personne, création de mort-vivant, création de mort-vivant dominant, débilité, détection de la Loi, détection de pensées, détection du Bien, dissipation suprême, don des langues* (soi-même uniquement), *éclair, lecture de la magie, mur de feu, poigne d'Orcus, profanation, sanctification maléfique, suggestion, télékinésie, téléportation sans erreur, ténèbres maudites, ténèbres profondes et terreur,* à volonté ; *arrêt du temps, changement de forme* et *symbole* (tous), 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Sorts. Orcus peut lancer des sorts comme un magicien de niveau 13 spécialisé dans la Nécromancie. Il peut aussi jeter des sorts qui sont généralement réservés aux morts-vivants. Naratyr abrite des centaines de grimoires, ce qui permet à Orcus de pouvoir consulter tous les sorts de magicien qu'il désire préparer, si ce n'est ceux de l'école qui lui demeure interdite (Divination).

Sorts préparés (5/8/7/7/7/6/4/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort, ou 21 + niveau du sort pour les sorts de Nécromancie). 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébétement, manipulation à distance, son imaginaire* ; 1[er] – *armure de mage, bouclier, changement d'apparence, contact glacial, décharge électrique,*

frayeur, projectile magique, rayon affaiblissant ; 2e – *baiser de la goule, effroi, flou, force de taureau, invisibilité, main spectrale, ténèbres* ; 3e – *baiser du vampire, boule de feu, cercle magique contre le Bien, déplacement, immobilisation de morts-vivants, rapidité* (x2) ; 4e – *assassin imaginaire, contagion, dévastation, émotion, énergie négative, malédiction, sinistre vengeance* ; 5e – *brume mortelle, cauchemar, domination, immobilisation de monstre, mur de fer, possession* ; 6e – *cercle de mort, désintégration, dissipation suprême, renforcement ectoplasmique* ; 7e – *cage de force, doigt de mort, souhait limité*

Extérieur. Orcus bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Il ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Détection de l'invisibilité (Sur). Les créatures et objets invisibles restent visibles aux yeux d'Orcus, comme s'il bénéficiait en permanence des effets du sort *détection de l'invisibilité*.

***Convocation de tanar'ris* (Mag).** Une fois par jour, Orcus peut convoquer automatiquement 1d6 vrocks, 1d4 hezrous ou 1 glabrezu. Dans le même cadre, il peut tenter de convoquer (80 % de chances de succès) 1 nalfeshnie, 1 marilith ou 1 balor.

***Convocation de morts-vivants* (Mag).** Une fois par jour, Orcus peut convoquer automatiquement 4d10 nécrophages, 1d8 spectres, 1d3 vampires ou 1d3 mohrgs.

Tanar'ri. Orcus peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. Il est immunisé contre l'électricité et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide, au feu et au froid de (20).

Possessions. La *baguette d'Orcus* est un artefact qui agit comme une *massue +6 chaotique et maudite* conférant un bonus de parade de +5 à la CA du porteur et obligeant toutes les créatures qu'elle touche à réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine de mourir sur le coup. Elle dispose également d'autres propriétés (cf. description dans le Chapitre 6).

Les desseins d'Orcus

Orcus est pour de nombreuses raisons une personnalité contradictoire. Il n'est pas vraiment enchanté par ceux dont il a la charge, les morts-vivants, pas plus qu'il n'a endossé la responsabilité de « Prince des Morts-Vivants » par dévotion ou allégeance. On pourrait même dire d'une certaine manière qu'il méprise les morts-vivants. Il n'a pour eux que du dédain et en dispose sans considération ou la moindre réflexion. Bien entendu, il honnit tout autant les vivants, puisqu'il hait et bouillonne de dégoût à l'égard de toute chose, en toutes circonstances. Il n'aspire qu'à son propre pouvoir et au déploiement de la misère et de l'anéantissement de tous les autres.

De temps en temps, Orcus laisse un mortel trouver sa baguette, de manière à propager le Chaos et le Mal chez tous ceux qui habitent le plan Matériel. Ce genre de badinage ne dure cependant jamais très longtemps, un an ou deux tout au plus, avant que le prince bouffi ne commence à se languir de son artefact, qu'il préfère en général récupérer avec l'âme de celui qui l'a porté pendant cette période.

Orcus est en état de guerre constante avec ses deux rivaux : Démogorgon et Graz'zt. Il n'est en effet pas rare que des batailles opposent ses armées de morts-vivants et de démons aux hordes démoniaques de Graz'zt, qui comptent de leur côté de nombreuses autres créatures monstrueuses. Le conflit qu'il entretient avec Démogorgon se déroule sous des apparences plus discrètes, assassinat et sabotage en étant les principaux modes d'expression. On peut penser que c'est parce que leurs armées respectives sont occupées contre celles de Graz'zt que la querelle qui l'oppose à Démogorgon prend cette tournure. Il arrive néanmoins que leurs troupes se croisent sur les routes de leur combat contre Graz'zt et, dans ces cas, elles s'affrontent avec autant de cruauté que lorsqu'elles ont affaire à celles du Prince Noir.

Le culte d'Orcus

Le culte d'Orcus est très répandu et bénéficie d'un suivi chez les humanoïdes qui reste sans commune mesure avec ce dont peuvent se targuer les autres princes démons. C'est surtout chez les orques, les demi-orques, les ogres et les géants que l'on trouve des adorateurs d'Orcus, ainsi que chez de nombreux humains pervertis et méprisables. Ses temples sont généralement secrets, et ses fidèles forment des sectes clandestines qui évoluent au sein de communautés par ailleurs tout à fait classiques. D'autres temples sont de terribles forteresses grouillant de morts-vivants, dont les seigneurs vicieux commettent des atrocités et mènent des guerres au nom du prince démon. Il arrive aussi parfois qu'une tribu orque entière se réclame du Prince des Morts-Vivants, et ses membres sont alors évités comme la peste, même par ceux de leur race.

Orcus exige que des sacrifices soient pratiqués lors des rituels en son honneur, et le sang comme les crânes constituent une part importante de la symbolique de son culte. Les idoles et les autels sont souvent cernés par d'immenses piles de crânes et, parfois même, érigés directement dessus. Les morts-vivants doués d'une conscience propre ne servent jamais Orcus de leur plein gré (ils préfèrent généralement vénérer les divinités Vecna et Érythnul). Cependant, de nombreux vampires, liches et autres morts-vivants se retrouvent contraints à le servir à la suite de sombres pactes ou de quelque magie coercitive.

Les prêtres et fidèles les plus influents d'Orcus sont appelés les « crânes », tandis qu'on désigne les grands prêtres par le titre de « seigneurs des crânes ». Il arrive aussi fréquemment qu'un seigneur des crânes jouisse d'une telle autorité sur les adeptes d'Orcus qu'il finisse par endosser l'appellation de « roi des crânes » ou de « reine des crânes ».

Les adeptes d'Orcus ont l'habitude de parader avec des sceptres noirs surmontés de crânes, non pas pour tenter duper qui que ce soit sur le fait qu'il s'agisse là de la véritable *baguette d'Orcus*, mais simplement pour rappeler aux irrespectueux la terrible gloire de leur seigneur. Ils portent aussi souvent des masques en forme de crânes et des toges noires à capuches, ou des coiffes aux cornes de chèvre accompagnées de toges argentées.

Les prêtres qui se réclament d'Orcus ont généralement accès aux domaines du Chaos, du Mal et de la Mort.

Sectaires. Quah-Nomag est probablement le prêtre d'Orcus le plus puissant et tristement célèbre qui soit vivant aujourd'hui. Il s'agit d'un homme aux origines particulières, puisqu'il compte un ogre parmi ses ancêtres (ce qui lui confère une taille G et des valeurs de caractéristiques éloignées de celles d'un humain normal, ainsi qu'un bonus d'armure naturelle de +3).

Non seulement Quah-Nomag peut être considéré comme un être méprisable dans pratiquement tous les domaines, mais il joua en plus un rôle important dans le retour d'Orcus depuis le royaume des morts. Ce prêtre du Mal eut recours à l'époque, dans le plan Astral, à un rituel des plus obscènes qui ramena Orcus à la vie. En récompense de cela, Orcus bénit Quah-Nomag de nombreux avantages, même si la bienveillance du Prince des morts-vivants vis-à-vis de la suffisance et de l'arrogance de son sauveur s'essouffle déjà depuis quelque temps. S'il jouit encore aujourd'hui de sa puissance et de son titre, il est probable que Quah-Nomag ne puisse conter *ad vitam æternam* sur la gratitude d'Orcus.

Quah-Nomag le roi des crânes. Humain (de sang ogre) unique homme, Prê14/Serviteur d'Orcus 3 ; FP 17 ; humanoïde de taille G ; DV 14d8+70 plus 3d8+15 ; pv 197 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 30 (contact 9, pris au dépourvu 30) ; Att *fléau d'armes lourd +4 maléfique et stockeur de sorts* (+25/+20/+15 corps à corps, 1d10+13/19–20) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m ; AS puanteur de charognard, intimidation des

morts-vivants (9 fois/jour), *contact de terreur* ; Part ailes démoniaques, maladie ; AL NM ; JS Réf +5, Vig +17, Vol +16 ; For 29, Dex 10, Con 20, Int 9, Sag 18, Cha 14.

Compétences et dons. Concentration +17, Connaissance des sorts +3, Connaissances (mystères) +1, Connaissances (religion) +7, Détection +6, Discrétion −10, Escalade +8, Perception auditive +5 ; École renforcée (Nécromancie), Empreinte du Mal, Emprise sur les morts-vivants, Nécrophile, Serviteur démoniaque, Sort corrompu, Sort souillé

Puanteur de charognard (Ext). Lorsqu'il le souhaite, Quah-Nomag dégage une odeur terrible dans un rayon de 3 mètres. Toutes les créatures vivantes situées dans la zone (à l'exception de Quah-Nomag) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 18), sans quoi elles subissent un malus de −2 aux jets d'attaque, de dégâts avec des armes, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique durant 3 rounds. En outre, les morts-vivants dénués d'intelligence situés dans la zone sont alors persuadés que Quah-Nomag est un mort-vivant.

Contact de terreur **(Mag).** Trois fois par jour, Quah-Nomag peut reproduire les effets d'un sort de *frayeur* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 10 (DD 13)

Ailes démoniaques (Sur). Une fois par jour, Quah-Nomag est capable de se faire apparaître de formidables ailes noires dans le dos. Ces ailes lui permettent de voler à une vitesse de déplacement de 6 mètres avec une manœuvrabilité moyenne. Les ailes restent en place pendant 1 heure.

Maladie. Quah-Nomag souffre actuellement de la pourriture spirituelle.

Sorts préparés (6/7/7/7/6/5/4/3/2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, ou 16 + niveau du sort pour les sorts de Nécromancie) 0 – *création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, noir, résistance* (x2) ; 1[er] – *bouclier de la foi, faveur divine, imprécation, injonction, invisibilité pour les morts-vivants, protection contre le Bien**, *rémission* ; 2[e] – *endurance, fracassement, immobilisation de personne, mise à mort**, *profanation, silence, sombre trait* ; 3[e] – *animation des morts**, *cercle nauséeux, dissipation de la magie, poigne d'Orcus, prière, protection contre les énergies destructives, ténèbres profondes* ; 4[e] – *arrêt cardiaque, griffes du sauvage, protection contre la mort, soins intensifs, ténèbres des damnés, ténèbres maudites** ; 5[e] – *cercle de douleur, colonne de feu, exécution**, *résistance à la magie, vision lucide* ; 6[e] – *barrière de lames, création de mort-vivant**, *guérison suprême, nuage de l'achaïerai* ; 7[e] – *blasphème, destruction**, *misère* , 8[e] – *aura maudite**, *misère* souillée.

* Sort de domaine. *Domaines* : Mal (bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour jeter les sorts du Mal), Mort (*caresse mortelle*, tue une créature ayant moins de 14d6 pv, 1 fois/jour).

Possessions. *Fléau d'armes lourd +4 maléfique et stockeur de sorts* (*blessure grave*), *harnois +3*, *écu en acier +5*, *gantelets d'ogre +2*, parchemin de *soins intensifs*, parchemin de *création de mort-vivant dominant*, 3 doses de baccara.

Les serviteurs d'Orcus

Orcus dispose de nombreux serviteurs dont la plupart sont des morts-vivants, mais quelques démons sont également à sa botte. En général, ces individus ne vivent pas assez longtemps pour accéder à des positions privilégiées.

Kauvra est une vampire qui fait régner les règles d'Orcus par la force sur Thanatos. Ses rages sont tristement célèbres, tout comme la longue liste de victimes qu'elle a abattues à elle seule. La puissance profane d'Harthoun en fait le vizir idéal pour le Prince des Morts-Vivants, titre sous lequel il est aujourd'hui le bras droit d'Orcus.

Kauvra. Demi-orque vampire, femme, Barb16 ; FP 18 ; mort-vivant de taille M ; DV 16d12 ; pv 93 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 31 (contact 17, pris au dépourvu 31) ; Att coup (+24 corps à corps, 1d6+12), ou *grande hache +2 maudite* (+27/+22/+17/+12 corps à corps, 1d12+14/x3) ; AS absorption de sang, domination, absorption d'énergie ; Part transformation, créatures des ténèbres, résistance au froid (20), création de rejetons, RD (15/+1), RD (2/–), résistance à l'électricité (20), guérison accélérée (5), déplacement accéléré, état gazeux, rage de grand berserker (5 fois/jour), pattes d'araignées, résistance au renvoi des morts-vivants (+4), esquive instinctive (bonus de Dex à la CA, ne peut être pris en tenaille), mort vivant , AL CM ; JS Réf +10, Vig +10, Vol +8 ; For 26, Dex 16, Con –, Int 13, Sag 17, Cha 20.

Compétences et dons. Bluff +13, Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +8, Escalade +21, Fouille +9, Intimidation +22, Perception auditive +18, Psychologie +11, Saut +20, Sens de la nature +18 ; Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Destruction d'armes, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Serviteur démoniaque, Souplesse du serpent, Vigilance.

Absorption de sang (Ext). Kauvra peut sucer le sang d'une créature vivante en réussissant un jet de lutte pour planter ses crocs dans sa gorge (bonus de lutte +24). Si elle réussit à immobiliser son adversaire, elle lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par la diminution permanente de 1d4 points de Constitution chaque round où elle remporte un jet de lutte opposé.

Domination (Sur). Kauvra peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que Kauvra doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'elle fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 23) pour ne pas tomber instantanément sous la coupe de Kauvra, comme si elle était affectée par le sort *domination* lancé par un ensorceleur de niveau 12. Ce pouvoir a une portée de 9 mètres.

Absorption d'énergie (Sur). Tout être vivant touché par un coup de poing de Kauvra subit 2 niveaux négatifs. Kauvra, de son côté, recouvre 5 points de vie pour chaque niveau négatif qu'elle a infligé. Si la somme de cette guérison dépasse les dégâts qu'elle a subis, elle reçoit l'excédent sous forme de points de vie temporaires. Tout niveau négatif qui n'a pas été retiré (par le biais d'un sort tel que *restauration*) dans les 24 heures doit faire l'objet d'un jet de Vigueur (DD 23) de la part de l'adversaire atteint. Un échec signifie alors que le niveau de la créature (ou ses dés de vie) perd une unité.

Transformation (Sur). Kauvra peut se transformer en chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, loup ou loup sanguinaire au prix d'une action libre. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* lancé comme par un ensorceleur de niveau 12, si ce n'est qu'elle ne peut pas prendre d'autres formes que celles mentionnées ci-dessus. Elle conserve son apparence jusqu'à ce qu'elle décide d'en changer ou jusqu'au lever du soleil.

Créatures des ténèbres (Sur). Une fois par jour, Kauvra peut appeler 4d8 rats sanguinaires, une nuée de 10d10 chauves-souris ou une meute de 3d6 loups (action simple). Les animaux apparaissent au bout de 2d6 rounds et ils servent Kauvra pendant 1 heure maximum.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde ou humanoïde monstrueux à qui Kauvra a absorbé toute l'énergie (c'est-à-dire qui accumule autant de niveaux négatifs qu'il a de niveaux ou de DV) revient à la vie sous forme de vampirien (cf. le *Manuel des Monstres*) 1d4 jours après avoir été mis en terre.

Si Kauvra fait chuter la Constitution de sa victime à 0 ou moins, celle-ci revient à la vie sous forme de vampirien si elle a 4 DV ou moins, ou sous forme de vampire si elle a 5 DV ou plus. Dans tous les cas, le vampirien ou le vampire nouvellement créé reste l'esclave de Kauvra jusqu'à la destruction de cette dernière.

État gazeux (Sur). Kauvra peut se transformer en brume à volonté, sur le même principe que le sort *état gazeux* lancé comme par un ensorceleur de niveau 5 (action simple). Elle peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse en vol de 6 mètres (manœuvrabilité parfaite).

Rage de grand berserker (Ext). Les modifications suivantes interviennent sur les caractéristiques de Kauvra lorsque celle-ci entre en rage : CA 29 (contact 15, pris au dépourvu 29) ; Att coup (+27 corps à corps, 1d6+15), ou *grande hache +2 maudite* (+30/+25/+20/+15 corps à corps, 1d12+18/x3) ; JS Vol +11 ; For 32 , Escalade +24, Saut +23. La rage dure 3 rounds et (en tant que mort-vivant) elle n'est pas fatiguée à son issue.

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, Kauvra recouvre 5 pv par round. Si elle tombe à 0 pv ou moins, Kauvra se transforme automatiquement en brume et tente de s'enfuir. Il lui faut atteindre son cercueil en moins de 2 heures si elle ne veut pas être détruite à tout jamais (au cours de ce laps de temps, elle peut parcourir un maximum de 15 kilomètres). Une fois dans son cercueil, Kauvra remonte à 1 pv après s'être reposée pendant 1 heure, après quoi le processus de guérison accélérée reprend normalement (5 pv par round).

Pattes d'araignée (Ext). Kauvra peut escalader les surfaces, même les plus verticales, comme si elle bénéficiait en permanence de l'effet du sort *pattes d'araignée*.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Kauvra est considérée comme un mort-vivant ayant 20 DV pour tout ce qui a un rapport avec le renvoi des morts-vivants (intimidation, renvoi, contrôle, augmentation du moral).

Mort-vivant. Kauvra est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Elle ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Kauvra ne peut être rappelée à la vie, et une résurrection ne fonctionne que si elle est consentante. Elle possède la vision dans le noir sur 18 mètres.

Compétences. Kauvra bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Bluff, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Psychologie.

Possessions. *Grande hache +2 maudite, cuirasse +3, anneau de protection +4.*

Harthoun. Humain, liche, homme, Ens19 ; FP 21 ; mort-vivant de taille M ; DV 19d12 ; pv 139 , Init +1 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 16, pris au dépourvu 20) ; Att contact blessant (+9 contact au corps à corps, 1d8+5 [Volonté, 1/2 dégâts, DD 25]) ; AS aura de terreur, contact paralysant ; Part RD (15/+1), immunités, résistance au renvoi des morts-vivants (+4), mort-vivant ; AL CM ; JS Réf +9, Vig +6, Vol +15 ; For 11, Dex 13, Con –, Int 15, Sag 15, Cha 25

Compétences et dons. Alchimie +18, Concentration +22, Connaissance des sorts +15, Connaissances (mystères) +23, Connaissances (plans) +3, Déplacement silencieux +10, Détection +10, Discrétion +10, Fouille +10, Perception auditive +10, Profession (embaumeur) +19, Psychologie +10 ; Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, École renforcée (Nécromancie), Incantation silencieuse, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Serviteur démoniaque, Volonté de fer.

Aura de terreur (Sur). Harthoun est toujours entouré d'une aura de Mal et de mort. Toute créature de moins de 5 DV se trouvant dans un rayon de 18 mètres et regardant le mort-vivant doit réussir un jet de Volonté (DD 26) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *terreur*, lancé comme par un ensorceleur de niveau 19.

Contact paralysant (Sur). Toute créature vivante touchée par Harthoun doit réussir un jet de Vigueur (DD 26) pour ne pas se retrouver paralysée de façon permanente. *Délivrance de la paralysie* libère la victime, de même que tout sort permettant de se débarrasser d'une malédiction (voir le sort du même nom). L'effet de ce pouvoir ne peut pas être dissipé. Toute créature paralysée par Harthoun semble morte, mais un jet de Détection (DD 20) ou de Premiers secours (DD 15) réussi révèle qu'elle respire encore.

Immunités (Ext). Harthoun est immunisé contre le froid, l'électricité, la métamorphose et les effets mentaux.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Harthoun est considéré comme un mort-vivant ayant 23 DV pour tout ce qui est du renvoi des morts-vivants (intimidation, renvoi, contrôle, augmentation du moral).

Mort-vivant. Harthoun est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Harthoun ne peut être rappelé à la vie, et une résurrection ne fonctionne que s'il est consentant. Il possède la vision dans le noir sur 18 mètres.

Sorts connus (6/8/8/8/7/7/7/76/4 , DD du jet de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort, ou 19 + niveau du sort pour les sorts de Nécromancie). 0 – *conservation d'organe, destruction de mort-vivant, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire* ; 1er – *armure de mage, bouclier, convocation de monstres I, projectile magique, sommeil* ; 2e – *détection de l'invisibilité, flou, fou rire de Tasha, invisibilité, lévitation* ; 3e – *bombe du nécromancien, cercle magique contre le Bien, dissipation de la magie, immobilisation de personne* ; 4e – *charme-monstre, invisibilité suprême, malédiction, sinistre vengeance* ; 5e – *appel de destrier noir, cône de froid, mur de fer, téléportation* ; 6e – *mauvais œil, prévoyance, rapidité de groupe* ; 7e – *boule de feu à retardement, doigt de mort, invisibilité de groupe* ; 8e – *exaction vitale, flétrissure, tourne-trippes* ; 9e – *changement de forme, mot de pouvoir mortel.*

Possessions. *Cape de Charisme +6, bâton épidémique* (45 charges), *anneau de magie maléfique, anneau de protection +5*, baguette de *peau de pierre* (48 charges), parchemin de *rayons prismatiques*, parchemin de *pétrification*.

YEENOGHU, PRINCE DÉMON DES GNOLLS

Extérieur (Chaos, Mal) de taille G
Dés de vie : 33d8+363 (511 pv)
Initiative : +13
Vitesse de déplacement : 12 m
CA : 42 (–1 taille, +9 Dex, +6 intuition, +18 naturelle), contact 24, pris au dépourvu 33
Attaques : *très grand fléau triple +5* (+51/+46/+41/+36 corps à corps)
Dégâts : *très grand fléau triple +5* 1d12+24/19–20 (pour chacune des 1d3 têtes)
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques
Particularités : RD (15/+6), guérison accélérée (5), Extérieur, odorat, détection de l'invisibilité, RM 32, *convocation de goules, convocation de gnolls, convocation de tanar'ris*, tanar'ri
Jets de sauvegarde : Réf +27, Vig +29, Vol +25
Caractéristiques : For 37, Dex 28, Con 32, Int 26, Sag 25, Cha 25

Compétences : Acrobaties +46, Concentration +44, Connaissances (nature) +41, Déplacement silencieux +42, Détection +40, Diplomatie +11, Discrétion +38, Dressage +28, Empathie avec les animaux +24, Équilibre +46, Équitation (chevaux sanguinaires) +11, Escalade +36, Évasion +42, Fouille +27, Intimidation +40, Perception auditive +40, Psychologie +40, Saut +50, Sens de la nature +26, Sens de l'orientation +40
Dons : Arme de prédilection (fléau triple), Attaque en puissance, Destruction d'armes, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Sombreverbe, Succession d'enchaînements

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 22
Trésor : normal (x4)
Alignement : chaotique mauvais
Évolution possible : —

Il se peut que Yeenoghu ait été un simple gnoll mortel il y a bien longtemps. Mais il se peut également que, en tant que démon particulièrement bestial et sauvage, il se soit trouvé des affinités avec les gnolls. Quoi qu'il en soit, le prince démon se considère comme le père des gnolls et ceux-ci, pour la plupart, lui rendent l'hommage qui convient.

Yeenoghu a beau être très dangereux, il est loin derrière Orcus et Démogorgon en matière de puissance intrinsèque et d'influence militaire et politique. Il règne sur l'une des strates des Abysses, qu'il a baptisée, faisant par là preuve d'une grande imagination, le Royaume de Yeenoghu. C'est sur ces terres qu'il chasse de plus faibles démons et d'autres diverses créatures, et qu'il prépare ses prochains assauts sur les strates dont il estime pouvoir écraser les souverains dans sa quête de pouvoir et d'expansion.

L'une des plus belles réussites de Yeenoghu fut, il y a fort longtemps, de soumettre à sa volonté l'entité démoniaque qui s'autoproclamait le Roi des Goules. Cet être, qui fut le vassal d'Orcus, dirigeait alors sa propre strate des Abysses. La horde de gnolls de Yeenoghu envahit son royaume et obligea le Roi des Goules à se rendre. Ce dernier ne put que prêter serment d'allégeance à Yeenoghu et lui est encore aujourd'hui fidèle. La strate qu'il perdit lors de l'invasion n'est pourtant plus aux mains Yeenoghu, qui ne pouvait, par son armée trop réduite, défendre à la fois son propre royaume et ces terres nouvellement conquises. C'est donc le Roi des Goules qui règne de nouveau sur cette strate, mais il est aujourd'hui vassal de Yeenoghu, et non plus un sbire d'Orcus. En tout cas, jusqu'ici, Orcus a eu d'autres chats à fouetter, et il ne s'est pas encore intéressé aux agissements du Prince des Gnolls.

Yeenoghu a l'aspect d'un immense gnoll rachitique de 3,60 mètres de hauteur. Sa fourrure jaune pousse sous forme de plaques galeuses, laissant apparaître des zones de peau gris pâle. Ses yeux ambrés sont grands et globuleux.

Yeenoghu est symbolisé par un fléau triple.

Combat

Yeenoghu est bestial et direct, et préfère charger dans la mêlée en hurlant et grognant toutes sortes d'insultes avant de penser à agir plus subtilement. Il aborde généralement les batailles en se dotant des effets des sorts *force de taureau* et *aura maudite*. De cette manière, sa Force est encore supérieure à celle qui est donnée plus haut (tout comme ses bonus d'attaque et de dégâts), et sa CA et ses jets de sauvegarde bénéficient d'un bonus de +4 contre les personnages d'alignement bon.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite, blasphème, détection de la Loi, détection de pensées, détection du Bien, dissipation suprême, don des langues* (soi-même uniquement), *force de taureau, morsure magique aggravée, profanation, sanctification maléfique, suggestion, télékinésie, téléportation sans erreur, ténèbres maudites* et *ténèbres profondes*, à volonté ; *changement de forme* et *sauvagerie collective*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort.

Guérison accélérée (Ext). Yeenoghu récupère les points de vie perdus au rythme de 5 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus à Yeenoghu de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Extérieur. Yeenoghu bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Il ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Odorat (Ext). Yeenoghu est capable de percevoir les ennemis qui se rapprochent, de détecter les adversaires cachés et de pister par l'entremise de ses facultés olfactives.

Détection de l'invisibilité (Sur). Les créatures et objets invisibles restent visibles aux yeux de Yeenoghu, comme s'il bénéficiait en permanence des effets du sort *détection de l'invisibilité* lancé par un ensorceleur de niveau 20.



Convocation de goules (Mag). Une fois par jour, Yeenoghu peut convoquer, sans aucune chance d'échec, 1d6+6 goules. Ces goules particulières bénéficient du maximum de points de vie et d'un bonus de malfaisance de +5 à la résistance au renvoi des morts-vivants, à la CA, et aux jets d'attaque et de dégâts.

Convocation de gnolls (Mag). Une fois par jour, Yeenoghu peut convoquer, sans aucune chance d'échec, 11d6 gnolls ou 3d4 guerriers gnolls de niveau 5.

Convocation de tanar'ris (Mag). Une fois par jour, Yeenoghu peut convoquer automatiquement 1d2+1 vrocks.

Tanar'ri. Yeenoghu peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. Il est immunisé contre l'électricité et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide, au feu et au froid de (20).

Possessions. Yeenoghu manie un *très grand fléau triple +5*. Il s'agit d'une arme exotique unique. Chaque fois qu'une attaque réussit, jetez 1d3 pour déterminer combien de têtes de l'arme touchent la cible. Chaque extrémité inflige ainsi 1d12+24 points de dégâts. Si plus d'une tête touche la même victime, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine de se retrouver paralysée pour 2d6 rounds. Si les trois têtes font mouche, la cible doit en plus réussir un jet de Volonté (DD 17) pour éviter de se trouver *confuse* pendant 10 rounds.

Les desseins de Yeenoghu

Yeenoghu est tout à fait conscient de la supériorité de la puissance de Démogorgon et d'Orcus, c'est pourquoi il se contente pour l'instant d'imposer sa domination sur des démons et des entités de moindre prestige.

Yeenoghu aimerait voir son peuple privilégié, les gnolls, prospérer davantage. Quand il le peut, Yeenoghu œuvre en leur faveur, mais il n'est pas d'une persévérance très fiable. D'une manière générale, on peut dire que le Prince des Gnolls est plus favorable au déploiement de la barbarie et de la sauvagerie plutôt qu'au bon développement de la civilisation. D'ailleurs, lorsqu'il envoie ses troupes gnolls à l'assaut et la conquête de ses ennemis des Abysses, sa première intention est toujours de frapper les villes avant de les abandonner en ruines enflammées. Même s'il devenait souverain d'une autre strate entière, Yeenoghu ne reconstruirait pas les cités.

Le culte de Yeenoghu

Les sectes consacrées à Yeenoghu sont monnaie courante chez les gnolls, alors qu'elles demeurent extrêmement rares chez les autres espèces.

Yeenoghu exige que ses serviteurs pratiquent des immolations en son honneur lors de rites bestiaux. Ses temples sont toujours très à l'écart des zones civilisées, généralement dans des déserts rocailleux, de préférence sous terre ou dans des cavernes. Les autels sont des blocs de pierre brute, souillés de sang et de cartilages. Les rituels en son honneur font intervenir des chants gutturaux et (les rares fois où ils se tiennent en extérieur) des hurlements à la lune. Ils se déroulent toujours la nuit.

Ses prêtres portent des toges de couleur brun sombre, généralement soulignée d'un jaune pisseux. Dans le cas de prêtres autres que gnolls, le vêtement est également bordé de fourrure. Ils ne lavent jamais leurs toges, de manière à ce que la quantité des éclaboussures de sang (provenant aussi bien des sacrifices que des batailles) atteste de leur expérience et force le respect. Les prêtres qui se réclament de Yeenoghu ont généralement accès aux domaines du Chaos, des Démons et de la Bestialité.

Rezwal est un prêtre gnoll, tout ce qu'il y a de plus normal, qui voit en Yeenoghu sa divinité tutélaire. Il dirige une petite secte dévouée au Prince des Gnolls et fait office d'assistant permanent du chef de la tribu. Il porte les crânes de ses dernières victimes autour de la taille ou accrochées à son fléau d'armes par des lanières de cuir.

Rezwall. Gnoll, mâle, Prê6 ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 2d8+2 plus 6d8+6 ; pv 47 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 19 (contact 12, pris au dépourvu 17) ; Att *fléau d'armes léger +1* (+8 corps à corps, 1d8+2/x3), ou arbalète légère de maître avec carreaux de maître (+9 distance, 1d8) ; AS intimidation des morts-vivants (2 fois/jour) ; Part vision dans le noir (18 m), odorat ; AL CM ; JS Réf +4, Vig +9, Vol +8 ; For 13, Dex 14, Con 12, Int 7, Sag 16, Cha 9.

Compétences et dons. Acrobaties +0, Concentration +3, Détection +5, Maîtrise des cordes +3, Perception auditive +6 ; Arme de prédilection (fléau d'armes léger), Attaque en puissance, Incantation silencieuse, Maniement des armes de guerre (fléau d'armes léger), Serviteur démoniaque.

Sorts préparés (5/5/5/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *assistance divine, création d'eau, détection de la magie, résistance, soins superficiels* ; 1er – *action aléatoire, arme magique, faveur divine, imprécation, morsure magique** ; 2e – *endurance, force de taureau*, fracassement, immobilisation de personne, ténèbres* ; 3e – *immobilisation de personne* à incantation silencieuse, *morsure magique aggravée*, prière, soins importants*.

* Sort de domaine. *Domaines* : Bestialité (odorat) et Guerre (Maniement des armes de guerre [fléau d'armes léger] et Arme de prédilection [fléau d'armes léger] en tant que dons automatiques).

Odorat (Ext). Rezwal est capable de percevoir les ennemis qui se rapprochent, de détecter les adversaires cachés et de pister par l'entremise de ses facultés olfactives.

Possessions. *Cuirasse +1, fléau d'armes léger +1*, arbalète légère de maître, 20 carreaux de maître, parchemin de *perception de la mort*, parchemin de *soins importants*.

Les serviteurs de Yeenoghu

Yeenoghu dispose à tout moment d'un cortège de soixante-six gnolls dotés du maximum de points de vie, mais cette garde d'honneur lui sert surtout à parader. Les Griffes de la Furie consistent en treize guerriers gnolls, tous de niveau 10.

Guerriers gnolls (13). Gnoll, mâle ou femelle, Gue10 ; FP 11 ; humanoïde de taille M , DV 2d8+6 plus 10d10+30 , pv 106 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; Att *hallebarde +2* (+20/+15/+10 corps à corps, 1d10+13/x3), ou *arc court +1* avec *flèches +1* (+14/+9/+4 corps à corps, 1d6+2/x3) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +4, Vig +13, Vol +4 ; For 22, Dex 12, Con 16, Int 9, Sag 12, Cha 9.

Compétences et dons. Détection +4, Discrétion +2, Perception auditive +4, Psychologie +2, Saut +14 ; Arme de prédilection (hallebarde), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Pistage, Science de la charge à mains nues, Science du combat à mains nues, Spécialisation martiale (hallebarde), Talent (saut), Tir à bout portant.

Possessions. *Armure de cuir cloutée +2, hallebarde +2, arc court +1, 20 flèches +1*.

Le Roi des Goules. Goule fiélonne unique, mâle , FP 10 , mort-vivant de taille G , DV 18d12 , pv 117 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 15 (contact 13, pris au dépourvu 11) ; Att morsure (+12 corps à corps, 1d8+5 et paralysie), 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+2 et paralysie) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m , AS paralysie, châtiment du Bien (1 fois/jour) ; Part résistance au froid (20), création de rejetons, RD (10/+3), résistance au feu (20), résistance au renvoi des morts-

vivants (+6), mort-vivant ; RM 25 ; AL CM ; JS Réf +10, Vig +6, Vol +15 , For 21, Dex 18, Con –, Int 18, Sag 18, Cha 18.

Compétences et dons. Connaissances (plans) +9, Déplacement silencieux +14, Détection +9, Diplomatie +6, Discrétion +8, Escalade +10, Évasion +9, Fouille +13, Intimidation +9, Perception auditive +14, Psychologie +9, Saut +10, Sens de l'orientation +5 , Attaque éclair Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Botte secrète (morsure), Esquive, Expertise du combat, Science du désarmement, Souplesse du serpent.

Paralysie (Ext). Toute créature touchée par la morsure ou les griffes du Roi des Goules doit réussir un jet de Vigueur (DD 23) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d6+2 minutes. Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, le Roi des Goules peut effectuer une attaque normale qui inflige 18 points de dégâts supplémentaires à un adversaire d'alignement bon.

Création de rejetons (Sur). Dans la plupart des cas, le Roi des Goules dévore ses victimes, mais il arrive qu'il les abandonne sur place, pour les laisser revenir à la vie sous forme de goules en 1d4 jours. Cette transformation est évitée si l'on jette *bénédiction* sur la dépouille avant la fin de ce délai.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le Roi des Goules est considéré comme un mort-vivant ayant 24 DV pour ce qui est du renvoi des morts-vivants (intimidation, renvoi, contrôle, augmentation du moral).

Mort-vivant. Le Roi des Goules est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Le Roi des Goules ne peut être rappelé à la vie, et une résurrection ne fonctionne que s'il est consentant. Il possède la vision dans le noir sur 18 mètres.

Possessions. *Cuirasse +2, anneau d'invisibilité.*

ARCHIDIABLES

À l'instar des princes démons, les archidiables sont tous uniques et représentent la quintessence de leur espèce. Cependant, à l'inverse de leurs équivalents démoniaques, ils obéissent à une hiérarchie particulièrement stricte. Il est rare que les archidiables se déclarent ouvertement la guerre. Au lieu de cela, ils préfèrent manigancer et tisser de complexes toiles mêlant politique, double-jeu et trahisons.

Les archidiables sont également appelés les Seigneurs des Enfers (ou des Neuf Enfers) ou les ducs (ou archiducs) des Enfers. Chaque archidiable possède son palais, ses légions de diables et de créatures, et fomente ses manœuvres dans le but d'accéder à toujours plus de pouvoir. Les différents archidiables font et défont ainsi continuellement de nouvelles alliances, les uns avec les autres ou en relation avec d'autres puissances planaires, dans leur quête perpétuelle de puissance et de domination.

Le plus grand de tous les archidiables est sans conteste Asmodée, qui règne sur tous les autres depuis le fond même du Puits. Il a toujours dirigé les Enfers, aussi loin que l'histoire remonte, même si certaines rumeurs rapportent qu'il exista des seigneurs du Puits encore plus anciens, tels que Satan ou Lucifer. Ces entités ont cependant disparu depuis des siècles.

Il n'y a pas si longtemps (selon les critères de l'Enfer, du moins), Asmodée orchestra l'Expiation et la face de Baator subit une altération dramatique. Les archidiables Belzébuth et Méphistophélès étaient en guerre pour la souveraineté des Enfers. C'est alors qu'Asmodée, avec l'aide d'un seigneur nommé Géryon, réussit à convaincre les armées des deux camps de se retourner contre leurs maîtres. C'est ainsi que tous les autres archidiables tombèrent sous l'assaut de leurs propres troupes. Asmodée rétablit ensuite leurs statuts, à l'exception de Moloch qui fut remplacé par la Vieille Comtesse, et de Géryon, qui céda sa place à Levistus (allez savoir pourquoi le maître suprême des Enfers jugea bon de trahir le seul archidiable qui avait su se montrer loyal envers lui).

Actuellement, ni Bêl ni Mammon ni la Vieille Comtesse n'ont de compte à rendre à qui que ce soit. Mais cela pourrait bien changer. La politique des Enfers étant ce qu'elle est, il est fort probable que de fortes oppositions viennent à se former. Une chose est sûre : il y a plus d'inimitié et de peur envers Asmodée qu'il n'y en a jamais eu.

À l'exception de Bêl, les archidiables font peu de cas de la guerre de Sang. Les généraux des Enfers sont des diantrefosses qui forment un conseil appelé les Huit Ténébreux. Il s'agit de puissants soldats qui aidèrent Asmodée à s'imposer lors de l'Expiation.

BÊL, SEIGNEUR DU PREMIER

Extérieur (Loi, Mal) de taille G
Dés de vie : 26d8+286 (403 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 12 m, vol 12 m (moyenne)
CA : 42 (–1 taille, +3 Dex, +15 intuition, +20 naturelle, +5 parade), contact 22, pris au dépourvu 39
Attaques : *très grande épée à deux mains +3 de feu* (+44/+39/+34/+29 corps à corps), 2 ailes (+35 corps à corps), morsure (+35 corps à corps), queue (+35 corps à corps)
Dégâts : *très grande épée à deux mains +3 de feu* 2d8+25/19–20 et 1d6 de feu et 1 maléfique, aile 1d4+7, morsure 2d6+7 et venin et maladie, queue 2d4+7
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : constriction 2d4+22, maladie, aura de terreur, étreinte, venin, pouvoirs magiques
Particularités : baatezu, RD (30/+5), Extérieur, régénération (7), RM 30, *convocation de baatezus*
Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +26, Vol +23
Caractéristiques : For 40, Dex 16, Con 32, Int 27, Sag 27, Cha 25
Compétences : Artisanat (fabrication d'armes) +21, Bluff +33, Concentration +37, Connaissance des sorts +34, Connaissances (mystères) +34, Connaissances (noblesse et royauté) +21, Connaissances (plans) +21, Déguisement +33, Déplacement silencieux +29, Détection +34, Diplomatie +15, Discrétion +25, Escalade +41, Fouille +34, Intimidation +37, Perception auditive +34, Psychologie +34, Saut +41, Sens de l'orientation +21
Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Combat maléfique (épée à deux mains), Enchaînement, Science de l'initiative, Sombreverbe, Succession d'enchaînements

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 20
Trésor : normal (x4)
Alignement : loyal mauvais
Évolution possible : —

Bêl est l'un des Seigneurs des Neuf Enfers les plus récemment adoubés. Actuellement, il est le souverain d'Avernus, la première strate. Il est aussi le seul archidiable qui passe plus de temps à se préoccuper de la guerre de Sang que de la politique interne des Enfers.

Bien qu'il ait gravi les echelons grâce à ses qualités et sa puissance (et ses victoires sur les démons), cet ancien diantrefosse ne jouit néanmoins de l'aval d'aucun autre seigneur des Enfers. Bêl reste cependant grandement estimé dans les rangs des Huit Ténébreux, un avantage que l'on aurait tort d'ignorer.

On pense par ailleurs que Zariel, l'ancienne souveraine d'Avernus, est encore gardée prisonnière dans la citadelle de bronze de Bêl, depuis laquelle ce dernier puise dans la puissance de sa captive pour accroître la sienne.

Bêl a l'apparence d'un diantrefosse doté de grandes ailes de chauve-souris. Ses crocs dégoulinent d'un liquide vert et des écailles rouges recouvrent son corps massif. La lame de son épée présente un tranchant dentelé et luit d'une chaleur intense. Le symbole de Bêl est une gueule garnie de crocs serrant la lame d'une épée.



Combat

Bêl est un tacticien expert et ne s'engage pas dans une bataille qu'il n'a lui-même orchestrée. Il affectionne les embuscades, les supercheries et les feintes, mais il aime aussi faire semblant de croire aux duperies de ses adversaires pour mieux les prendre à revers. Livré à lui-même, il compte sur sa très grande épée courbée.

Constriction (Ext). En réussissant un jet opposé de lutte, Bêl peut écraser un adversaire saisi, lui infligeant 2d4+22 points de dégâts contondants.

Maladie (Ext). Toute créature mordue par Bêl, même si elle s'est sauvegardée contre son venin, doit réussir un jet de Vigueur (DD 34) sous peine de contracter le diantrespasme. La période d'incubation est de 1d4 jours et la maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. La victime doit réussir trois jets de Vigueur consécutifs pour venir à bout de la maladie (cf. *Maladie* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Aura de terreur (Sur). En entreprenant une action libre, Bêl peut créer une aura de terreur d'un rayon de 6 mètres. Ces effets sont par ailleurs en tous points semblables à ceux du sort *terreur* (niveau de lanceur de sorts : 15 ; Volonté, DD 30). Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle ne pourra de nouveau être affectée par l'aura de terreur de Bêl pendant 24 heures. Les autres baatezus sont immunisés contre ce pouvoir.

Étreinte (Ext). Si Bêl réussit une attaque de queue sur une créature de taille M ou inférieure, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte au prix d'une action libre, sans susciter d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +45). S'il réussit une attaque de queue, il peut également recourir à la constriction au cours du même round. Bêl a le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement sa queue pour maintenir sa prise (malus de –20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de queue chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Venin (Ext). Bêl inocule son venin (Vigueur, DD 34) chaque fois qu'il réussit une attaque de morsure. L'effet initial inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution, l'effet secondaire se traduisant par la mort du sujet.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, boule de feu, cercle magique contre le Bien, charme-personne, création de mort-vivant, détection de la magie, détection du Bien, dissipation de la magie, feu des enfers, flammes, image accomplie, immobilisation de personne, invisibilité suprême, métamorphose, mur de feu, profanation, pyrotechnie, sanctification maléfique, suggestion* et *téléportation sans erreur*, à volonté ; *nuée de météores, souhait* et *symbole* (tous), 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 19. DD du jet de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort.

Baatezu. Bêl peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, il voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Bêl est immunisé contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Extérieur. Bêl ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Régénération (Ext). Bêl subit normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +3.

Convocation de baatezus **(Mag).** Deux fois par jour, Bêl peut convoquer automatiquement 3 lémures, osyluths ou barbazus, ou 2 érinyes, cornugons ou gelugons.

Possessions. Bêl manie une *très grande épée à deux mains +3 de feu* qui bénéficie d'un bonus d'altération de +5 à l'attaque et aux dégâts lorsqu'elle est utilisée contre des démons. Il s'agit d'un héritage de la guerre de Sang, avec lequel il a abattu à proprement parler des milliers de démons. Il porte également en permanence un *anneau de protection +5*.

Les desseins de Bêl

Bêl est fréquemment appelé le Prétendant parmi les archidiables des Enfers. On pense qu'Asmodée le laissa réaliser son coup d'État uniquement parce que cela promettait d'ôter un seigneur intrigant du tableau. D'après la rumeur, Bêl serait tellement occupé à combattre les démons qu'il ne pourrait manigancer contre ses supérieurs, et en particulier contre son maître.

Bêl ne cherche qu'à assurer sa position. Il s'est montré prêt à s'allier avec Belzébuth et Méphistophélès, mais ils ont méprisé son offre. La mémoire des actes de trahison qu'il a commis à l'encontre de l'ancienne dame d'Avernus, Zariel, est encore trop fraîche.

Le culte de Bêl

Il n'existe pas d'adeptes de Bêl. Il y eut à l'époque quelques sectes éparses qui vénéraient Zariel, mais elles n'ont pas transposé leur dévotion vers son usurpateur.

Les serviteurs de Bêl

Bêl, en tant que chef militaire, est toujours entouré d'autres diables, puissants et martiaux. Il dispose en particulier de deux guerriers cornugons, Yeddikadir et Nalebranc, qui inspirent la terreur, y compris chez d'autres diables supposés supérieurs. Yeddikadir est également secrètement au service de Bélial, mais uniquement dans le but de surveiller Bêl, pas pour le trahir… du moins, pas encore.

Yeddikadir et Nalebranc (2). Cornugon, mâle, Gue8 ; FP 18 ; Extérieur (Loi, Mal) de taille G ; DV 11d8+44 plus 8d10+32 ; pv 175 ; Init +2 ; VD 6 m, vol 15 m (moyenne) ; CA 33 (contact 13, pris au dépourvu 31) , Att 2 griffes (+24 corps à corps, 1d4+6), morsure (+23 corps à corps, 1d4+3), queue (+23 corps à corps, 1d3+3 et hémorragie), ou *fouet* +2 (+27/+22/+17/+12 corps à corps, 1d6+10 et 1 maléfique et étourdissement), morsure (+23 corps à corps, 1d4+3), queue (+23 corps à corps, 1d3+3 et hémorragie) ; Esp/all 3 m x 3 m/4,50 m ; AS aura de terreur, étourdissement, hémorragie, pouvoirs magiques ; Part baatezu, *convocation de baatezus*, Extérieur, RD (20/+2), régénération (5) ; RM 24 ; AL LM ; JS Réf +11, Vig +17, Vol +11 ; For 22, Dex 14, Con 19, Int 14, Sag 14, Cha 15.

Compétences et dons. Bluff +16, Concentration +16, Déplacement silencieux +17, Détection +16, Diplomatie +6, Discrétion +11, Escalade +21, Fouille +16, Intimidation +4, Perception auditive +14, Psychologie +16, Saut +10 , Arme de prédilection (fouet), Arme de prédilection (morsure), Arme de prédilection (queue), Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat maléfique (fouet), Destruction d'armes, Enchaînement, Esquive, Maniement des armes exotiques (fouet), Pouvoir magique souillé, Spécialisation martiale (fouet).

Aura de terreur (Sur). En entreprenant une action libre, chacun de ces cornugons peut créer une aura de terreur d'un rayon de 1,50 mètre. Ces effets sont par ailleurs en tous points semblables à ceux du sort *terreur* (niveau de lanceur de sorts : 12 ; Volonté, DD 17). Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle ne pourra de nouveau être affectée par l'aura de terreur de ce cornugon pendant 24 heures. Les autres baatezus sont immunisés contre ce pouvoir.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, cercle magique contre le Bien, charme-personne, détection de la magie, détection de pensées, détection du Bien, flammes, image accomplie, profanation, pyrotechnie, rejet du Bien, rejet du Chaos, suggestion* et *téléportation sans erreur* (uniquement soi-même et 25 kg d'objets), à volonté ; *boule de feu* et *éclair*, 3 fois par jour , *mur de feu*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 12. DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort.

Étourdissement (Sur). Chaque fois que Yeddikadir ou Nalebranc touchent à l'aide de leur fouet, leur adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) pour éviter de se retrouver étourdi pendant 1d4 rounds.

Hémorragie (Ext). Chaque coup porté par la queue de Yeddikadir ou de Nalebranc provoque une hémorragie qui se traduit par la perte de 2 points de vie supplémentaires par round tant que la blessure n'est pas pansée, intervention nécessitant un jet de Premiers secours (DD 10), ou l'application d'un sort de *soins* ou tout autre sort de guérison (*guérison suprême, cercle de guérison* et autres). L'accumulation de blessures provoquées par ces attaques augmente d'autant la sévérité de l'hémorragie (deux blessures infligent 4 points de dégâts par round, trois blessures 6 points, et ainsi de suite).

Baatezu. Yeddikadir et Nalebranc peuvent communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, ils voient parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Yeddikadir et Nalebranc sont immunisés contre le feu et le poison, et bénéficient d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Extérieur. Yeddikadir et Nalebranc ne peuvent être ni ramenés à la vie ni ressuscités.

Régénération (Ext). Yeddikadir et Nalebranc subissent normalement les dégâts infligés par l'acide et par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +2.

Convocation de baatezus **(Mag).** Une fois par jour, un cornugon peut tenter de convoquer 2d10 lémures ou 1d6 barbazus avec 50 % de chances de succès, 1d6 hamatulas (35 % de chances de succès), ou 1 cornugon (20 % de chances de succès).

Possessions. *Fouet +2, écu en acier +3, anneau de protection +2, 2 potions de force de taureau.*

DISPATER, SEIGNEUR DU DEUXIÈME

Extérieur (Loi, Mal) de taille M
Dés de vie : 34d8+442 (595 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 45 (+7 bouclier, +3 Dex, +25 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 42
Attaques : *masse d'armes lourde +6* (+55/+50/+45/+40 corps à corps)
Dégâts : *masse d'armes lourde +6* 1d8+20 et 1 maléfique
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : aura de terreur, pétrification métallique, corrosion, pouvoirs magiques
Particularités : baatezu, RD (20/+7), Extérieur, régénération (8), RM 38, *convocation de baatezus*
Jets de sauvegarde : Réf +22, Vig +32, Vol +26
Caractéristiques : For 39, Dex 16, Con 37, Int 31, Sag 24, Cha 31
Compétences : Alchimie +44, Artisanat (fabrication d'armes) +44, Artisanat (fabrication d'armures) +44, Bluff +44, Concentration +47, Connaissance des sorts +44, Connaissances (architecture et ingénierie) +44, Connaissances (mystères) +44, Crochetage +37, Déplacement silencieux +37, Désamorçage/sabotage +44, Diplomatie +44, Escalade +48, Estimation +44, Fouille +44, Intimidation +50, Perception auditive +41, Scrutation +44
Dons : Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Attaque en puissance, Combat maléfique (masse d'armes lourde), Enchaînement, Pouvoir magique rapide (x2), Science de l'initiative, Sombreverbe, Succession d'enchaînements

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 26
Trésor : normal (x4)
Alignement : loyal mauvais
Évolution possible : —

Dispater est le Duc de Fer, le seigneur de la Cité de Fer de Dis. Il habite la Tour de Fer, forteresse inexpugnable conçue pour protéger un archidiable paranoïaque.

Dispater est la représentation même de la prudence et de la pensée calculée. Il ne réagit jamais impulsivement, ne quitte jamais sa tour (à moins qu'Asmodée ne lui ordonne de le faire) et a toujours à

sa disposition au moins neuf plans de secours et échappatoires, quel que soit le moment. Cependant, dans toutes les situations, Dispater affiche une contenance calme et des manières courtoises. Jamais il ne montre la moindre irritation ou un soupçon de mépris, ce qui le rend d'autant plus charmant, et dangereux.

Dispater mesure environ 2,10 mètres. Ses cheveux sont noirs et il est doté de petites cornes. Le contact de sa peau est froid et évoque le métal (il résiste d'ailleurs aux chocs comme ce même matériau). Dispater est toujours vêtu de parures royales et porte son sceptre tel un insigne, sans oublier qu'il peut également jouer le rôle d'une terrible masse d'armes. Il arbore aussi fréquemment un bouclier de fer magique.

Le symbole de Dispater est une tour de fer noire sur fond rouge.

Combat

Dispater est extrêmement réservé et prudent. Il aborde toujours les affrontements de manière défensive, en maintenant ses ennemis à l'écart par l'intermédiaire de sorts de *mur de fer* ou de *mur de chaînes cinglantes*, tout en convoquant de l'aide.

Aura de terreur (Sur). En entreprenant une action libre, Dispater peut créer une aura de terreur d'un rayon de 6 mètres. Ces effets sont par ailleurs en tous points semblables à ceux du sort *terreur* (niveau de lanceur de sorts : 15 ; Volonté, DD 37). Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle ne pourra de nouveau être affectée par l'aura de terreur de Dispater pendant 24 heures. Les autres baatezus sont immunisés contre ce pouvoir.

Pétrification métallique (Sur). Si Dispater réussit une attaque de contact avec sa main plutôt qu'avec sa masse d'armes, il peut transmuter la chair de sa cible en fer. Le sujet peut tenter un jet de Vigueur pour résister aux effets (DD 40). Ce pouvoir est en tous points semblable à une pétrification normale, si ce n'est que la victime est transformée en fer et non en pierre.

Corrosion (Sur). Si dispater réussit une attaque de contact avec sa main plutôt qu'avec sa masse d'armes, il peut faire rouiller et se désagréger tout métal qu'il touche. La taille de l'objet n'entre pas en compte, un harnois rouillant aussi rapidement qu'une épée. Les objets métalliques non magiques (y compris les créatures transformées en fer par son pouvoir de pétrification métallique) n'ont droit à aucun jet de sauvegarde contre ces effets. Armures, armes et autres objets magiques en métal bénéficient d'un jet de Réflexes pour résister à cette attaque (DD 40).

Toute arme métallique qui inflige des dégâts à Dispater rouille aussi instantanément. Les armes en bois, en pierre et non métalliques ne sont pas sujettes à ces effets.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, appel de destrier noir, arrêt cardiaque, aura maudite, blasphème, cercle magique contre le Bien, charme-monstre, création de mort-vivant, détection de la magie, détection du Bien, dévastation, dissipation suprême, image accomplie, localisation d'objet, localisation de créature, métamorphose, mur de chaînes cinglantes, mur de fer, profanation, pyrotechnie, sanctification maléfique, suggestion, téléportation sans erreur, vague de tristesse* et *vision lucide*, à volonté ; *corps de fer, emprisonnement, souhait* et *symbole* (tous), 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort.



Baatezu. Dispater peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, il voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Dispater est immunisé contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Régénération (Ext). Dispater subit normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +5.

Extérieur. Dispater ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Deux fois par jour, Bêl peut convoquer automatiquement 5 osyluths ou barbazus, ou 3 érinyes, cornugons ou gélugons, ou encore 1 diantrefosse.

Possessions. Le sceptre de Dispater est un artefact rare. Il s'agit d'une *masse d'armes lourde +6* qui agit tel un *sceptre de suzeraineté* et qui peut châtier le Bien 3 fois par jour (infligeant 20 points de dégâts supplémentaires à une créature d'alignement bon). Dispater porte souvent un *écu de fer +5*.

Les desseins de Dispater

Dispater est considéré comme ancien, même selon les critères des archidiables, et il a beaucoup appris de ses millénaires de souveraineté et de domination. Il est prudent et plutôt lent à réagir. Il est resté allié avec Méphistophélès pendant presque toute la durée de son statut de Seigneur des Neuf Enfers, et, comme lui, méprise Belzébuth et cherche à le contrecarrer à la moindre occasion.

Le principal objectif de Dispater, à court et à moyen termes, se résume à provoquer la chute de son ennemi, Belzébuth. Toutes ces manigances et actions tournent autour de ce même but. De son côté, Belzébuth œuvre aussi contre Dispater, ce qui fait que le Duc de Fer passe beaucoup de temps à organiser sa protection contre les machinations de son adversaire.

Le culte de Dispater

Nombreux sont ceux qui vénèrent Dispater, en particulier chez les hobgobelins, les gobelins et d'autres races humanoïdes belliqueuses. Ils rendent hommage à sa nature invulnérable et imprenable.

Les temples de Dispater sont eux-mêmes de véritables forteresses. Ils sont bien défendus (et souvent cachés), de nombreux passages secrets offrant autant de solutions de secours aux prêtres. Les doctrines de Dispater consistent à évaluer toutes les situations et hypothèses. Ce qui fait que bien que ses fidèles soient méfiants au point de se cloîtrer, ils ne se laissent jamais prendre au pied du mur.

Les prêtres qui se reconnaissent dans les projets de Dispater portent des vêtements gris et des masques de fer. Ils portent des masses d'armes de fer et leurs armures sont souvent lourdes. Ils ont généralement accès aux domaines des Diables, du Mal et de la Guerre.

Sectaires. Le demi elfe Thorolf se tient fier et droit, comme pour marquer ostensiblement sa position de grand prêtre de

Dispater dans un temple situé à l'extérieur d'une petite ville Jouxtant le temple se trouve un mausolée où les autochtones conservent leurs morts. Ce lieu de repos pour les défunts est sous le contrôle d'un culte en l'honneur de Dispater, mais personne ne semble s'en offusquer car les nécromanciens et autres marionnettistes de la mort ne s'y livrent pas à leurs activités préférées.

Personne n'est pourtant conscient que Thorolf est un nécrophile. À l'insu de tous, il fuit parfois ses responsabilités religieuses pour assouvir au mausolée ses pulsions sexuelles. Il n'est même pas un autre fidèle de Dispater qui soit au courant de ce fait, et si cela devait arriver, Thorolf aurait vite fait d'éliminer l'indiscret.

Thorolf. Demi-elfe, homme, Prê6/Gue6 ; FP 12 ; humanoïde de taille M ; DV 6d8 plus 6d10 ; pv 74 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 20 (contact 11, pris au dépourvu 19) ; Att *masse d'armes lourde +2* (+15/+10 corps à corps, 1d8+6/19–20) , AS intimidation des morts-vivants (5 fois/jour) ; Part caractéristiques raciales des demi-elfes ; AL LM , JS Réf +5, Vig +10, Vol +9 ; For 15, Dex 12, Con 11, Int 11, Sag 15, Cha 15.

Compétences et dons. Artisanat (ferronnerie) +9, Détection +3, Fouille +4, Perception auditive +3, Saut +6, Scrutation +6, Sens de la nature +3 ; Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Disciple des ténèbres, Écriture de parchemins, Science de l'initiative, Science du critique (masse d'armes lourde), Sort souillé, Spécialisation martiale (masse d armes lourde).

Caractéristiques raciales des demi-elfes. Thorolf est immunisé contre les sorts et effets magiques de type *sommeil*. Il voit deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage. Thorolf bénéficie également d'un bonus racial de +1 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive (pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus).

Sorts préparés (5/5/5/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance* ; 1er – *bénédiction, chagrin d'amour, faveur divine, queue du diable*, soins légers* ; 2e – *arme spirituelle*, cacophonie, force de taureau, immobilisation de personne, silence* ; 3e – *lumière brûlante, panoplie magique*, prière.*

* Sort de domaine. *Domaines* : Diables (bonus de +6 sur un jet de Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Psychologie, 1 fois/jour), Guerre (Arme de prédilection [masse d'armes lourde]).

Possessions. *Masse d'armes lourde +2, écu en acier +2 de défense légère*, cotte de mailles elfique, parchemin de *pattes d'araignée*, parchemin de *mur de vase, potion de grâce féline.*

Les serviteurs de Dispater

Lorsqu'il se trouve dans l'enceinte de la Tour de Fer, Dispater bénéficie d'un bonus divin de +20 à la classe d'armure, à la résistance à la magie et aux jets de sauvegarde, ce qui le rend pratiquement invulnérable. C'est pourquoi il ne quitte que très rarement l'endroit, comptant sur ses serviteurs, érinyes pour la plupart, pour exécuter ses désirs et porter sa parole. À la tête de tous ses serviteurs érinyes, on trouve Ustyhrin-ja, une disciple horriblement balafrée. Elle voue une loyauté féroce à Dispater et a, ces dernières semaines, personnellement abattu trois érinyes, pourtant sous ses ordres, après avoir découvert qu'elles espionnaient pour le compte de Belzébuth. Cet événement l'a rendu encore plus paranoïaque et méfiante de tous, sauf de son maître.

La Tour de Fer jouit également d'un nouveau gardien : Talos. Contrairement à ce que certaines personnes racontent aujourd'hui, Dispater n'a pas créé Talos. Le légendaire golem de fer est très ancien, et les circonstances de sa venue auprès de Dispater restent mystérieuses.

Ustyhrin-ja. Érinyes, femelle, Gue1/Disciple de Dispater 10 ; FP 18 ; Extérieur (Loi, Mal) de taille M ; DV 6d8+6 plus 1d10+1 plus 10d10+10 ; pv 119 ; Init +1 , VD 9 m, vol 15 m (moyenne) , CA 25 (contact 12, pris au dépourvu 24) ; Att *épée longue +4 de foudre intense* (+27/+22/+17/+12 corps à corps, 1d8+9 plus 1d6 d'électricité/15–20) ou corde (+18 distance, enchevêtrement) , AS charme-personne, enchevêtrement, *rouille*, pouvoirs magiques ; Part baatezu, connaissances des mécanismes en métal, RD (10/+1), dégâts de fer suprêmes, *corps de fer*, dégâts de fer, pouvoir de fer (+2), *peau de fer*, Extérieur, *convocation de baatezus, convocation d'érinyes*, don des langues ; RM 12 ; AL LM ; JS Réf +13, Vig +15, Vol +14 ; For 16, Dex 13, Con 13, Int 15, Sag 14, Cha 20.

Compétences et dons. Concentration +12, Déguisement +21, Déplacement silencieux +14, Détection +15, Discrétion +19, Évasion +17, Fouille +13, Intimidation +7, Perception auditive +20 , Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Difformité provoquée, Disciple des ténèbres, Enchaînement, Expertise du combat.

Charme-personne (Sur). Ustyhrin-ja est capable de charmer un humanoïde rien qu'en le fixant du regard. Il ne s'agit pas d'une attaque de type regard, et la cible n'a pas besoin de regarder l'érinye pour qu'elle fonctionne. Ce pouvoir a une portée de 18 mètres. L'adversaire choisi doit réussir un jet de Volonté (DD 18), sous peine de montrer par la suite une loyauté absolue envers Ustyhrin-ja. Toute créature charmée de la sorte est prête à tout pour défendre Ustyhrin-ja, même si cela signifie affronter ses propres compagnons ou prendre part à un combat manifestement suicidaire. À cette exception près, le pouvoir est identique au sort *charme-personne*, lancé comme par un ensorceleur de niveau 8.

Enchevêtrement (Ext). Ustyhrin-ja possède une solide corde de 15 mètres de long dont elle se sert pour immobiliser ses adversaires (de n'importe quelle taille), comme si elle lançait *corde animée* au niveau 16. Ustyhrin-ja peut lancer sa corde à 9 mètres de distance, sans malus de portée.

Rouille (Mag). Une fois par jour, Ustyhrin-ja peut créer les mêmes effets que ceux produits par le sort *rouille* lancé comme par un ensorceleur de niveau 15.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, cercle magique contre le Bien* (uniquement soi-même), *charme-monstre, détection de l'invisibilité, flammes, image accomplie, invisibilité* (uniquement soi-même), *métamorphose, profanation, suggestion* et *ténèbres maudites*, à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 8. DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Ustyhrin-ja peut également recourir à *téléportation sans erreur* (uniquement soi-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 12.

Baatezu. Ustyhrin-ja peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, elle voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Ustyhrin-ja est immunisée contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Connaissance des mécanismes en métal (Ext). Ustyhrin-ja peut détecter les pièges faits principalement de métal comme le ferait un roublard. De plus, elle bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Désamorçage/sabotage effectués sur des mécanismes essentiellement métalliques.

Dégâts de fer suprêmes (Ext). Une fois par jour, Ustyhrin-ja peut ajouter un bonus divin de +6 aux jets de dégâts de toutes ses attaques réussies du round correspondant. Ce bonus n'est pas cumulable avec celui que confère le pouvoir dégâts de fer. Les deux pouvoirs sont distincts.

Corps de fer (Mag). Une fois par jour, Ustyhrin-ja peut bénéficier des avantages correspondant au sort *corps de fer*, lancé comme par un ensorceleur de niveau 18.

Dégâts de fer (Ext). Une fois par jour, Ustyhrin-ja peut ajouter un bonus divin de +3 aux jets de dégâts de toutes ses attaques réussies du round correspondant.

Pouvoir de fer (Sur). Lorsqu'elle utilise une arme en fer ou en acier, Ustyhrin-ja bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. De plus, sa zone de critique possible est triplée, comme si elle maniait un arme acérée. Ces ajustements sont pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus.

Peau de fer (Mag). Une fois par jour, Ustyhrin-ja peut produire les effets du sort *peau de pierre* sur elle-même (niveau de lanceur de sorts : 15).

Extérieur. Ustyhrin-ja ne peut être ni ramenée à la vie ni ressuscitée.

Convocation de baatezus (Mag). Une fois par jour, Ustyhrin-ja peut tenter de convoquer 2d10 lémures avec 50 % de chances de succès ou 1d4 barbazus (35 % de chances de succès).

Convocation d'érinyes (Mag). Une fois par jour, Ustyhrin-ja peut convoquer automatiquement 1d4 érinyes. Ce pouvoir est par ailleurs identique au sort *convocation de monstres*.

Don des langues (Sur). Ustyhrin-ja bénéficie d'un pouvoir permanent reproduisant les effets du sort *don des langues*, lancé comme par un ensorceleur de niveau 12.

Possessions. *Épée longue +4 de foudre intense*, *écu en acier +2*, *anneau de protection +1*, *orbe des tempêtes*, corde.

Talos, le triple golem de fer. FP 22 ; créature artificielle de taille TG ; DV 54d10 ; pv 297 ; Init –2, VD 6 m ; CA 35 (contact 6, pris au dépourvu 35) ; Att 2 coups (+53 corps à corps, 4d6+15) ; Esp/all 3 m x 3 m/4, 50 m ; AS souffle ; Part créature artificielle, RD (50/+3), immunité contre la magie, vulnérabilité à la corrosion ; AL N ; JS Réf +16, Vig +18, Vol +18 ; For 41, Dex 7, Con –, Int –, Sag 11, Cha 1.

Souffle (Sur). Au prix d'une action libre, Talos peut expirer devant lui un nuage de gaz empoisonné, cube de 3 mètres d'arête se dissipant au bout de 1 round (Vigueur, DD 37 ; effet initial : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Constitution, effet secondaire : mort). Une fois qu'il a eu recours à son souffle, il ne peut s'en servir de nouveau avant 1d4+1 rounds.

Créature artificielle. Talos est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, la nécromancie, et d'une manière générale tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte explicitement les objets). Il n'est pas sujet aux coups critiques, aux dégâts temporaires, à l'absorption d'énergie, à l'affaiblissement temporaire et à la diminution permanente de caractéristique, et à la mort par dégâts excessifs. Il ne peut récupérer naturellement les points de vie qu'il a perdus, mais on peut le soigner (en fait le réparer). Talos ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité. Il bénéficie de la vision dans le noir (portée 18 mètres).

Immunité contre la magie (Ext). Talos est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels, sauf dans les cas qui suivent. Les attaques électriques le ralentissent (comme s'il subissait les effets du sort *lenteur*) pendant 3 rounds, sans jet de sauvegarde. Les attaques de feu neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Talos n'effectue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques de feu.

Vulnérabilité à la corrosion (Ext). Talos est affecté normalement par toutes les attaques provoquant la corrosion, comme celle de Dispater ou le sort *rouille*.

MAMMON, SEIGNEUR DU TROISIÈME

Extérieur (Loi, Mal) de taille TG
Dés de vie : 34d8+408 (561 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 12 m
CA : 44 (–2 taille, +3 Dex, +11 intuition, +22 naturelle), contact 22, pris au dépourvu 41
Attaques : *gigantesque lance +4* (+50/+45/+40/+35 corps à corps), morsure (+40 corps à corps), queue (+40 corps à corps)
Dégâts : *gigantesque lance +4* 2d8+23 et 1 maléfique/x3, morsure 2d8+6 et venin, queue 2d6+6
Espace occupé/allonge : 6 m x 1,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : Constriction 2d6+19, aura de terreur, étreinte, venin, pouvoirs magiques, transmission de la cupidité
Particularités : transformation, baatezu, RD (15/+6), Extérieur, régénération (8), RM 37, *convocation de baatezus*
Jets de sauvegarde : Réf +22, Vig +31, Vol +29
Caractéristiques : For 36, Dex 17, Con 35, Int 30, Sag 31, Cha 27
Compétences : Bluff +42, Concentration +46, Connaissance des sorts +44, Connaissances (mystères) +44, Connaissances (plans) +44, Contrefaçon +44, Déguisement +42, Déplacement silencieux +37, Détection +44, Diplomatie +50, Discrétion +29, Estimation +44, Fouille +44, Intimidation +46, Langage secret +48, Perception auditive +44, Profession (libraire) +44, Psychologie +44
Dons : Arme de prédilection (lance), Attaque en puissance, Attaques multiples*, Attaques réflexes, Combat maléfique (lance), Enchaînement, Science de l'initiative, Sombreverbe, Succession d'enchaînements

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 25
Trésor : normal (x4)
Alignement : loyal mauvais
Évolution possible : —

Mammon, seigneur de la quatrième strate des Enfers, a toujours été un intrigant avide de pouvoir. Il incarne l'égoïsme, la cupidité et la luxure.

Cet archidiable habite un palais en or incrusté de joyaux, dont certains estiment qu'il évoque davantage une tombe qu'une demeure. Le palais de Mammon est situé dans la cité de Minauros, en perpétuel naufrage dans un marais fétide et sans fin.

L'aspect naturel de Mammon fut autrefois celui d'un diantrefosse obèse. Bien qu'il puisse toujours adopter cette ancienne forme, Asmodée lui en a conféré une nouvelle : celle d'un très grand serpent avec une partie supérieure humanoïde, représentée par un torse musculeux, supportant deux grands bras et une imposante tête. Sa bouche est garnie de dents pointues et de deux longs crochets serpentins.

Le symbole de Mammon est représenté par deux mains rouges et écailleuses, ouvertes avidement au-dessus d'une gemme noire en forme de losange.

Combat

Mammon tire profit de sa taille et de sa puissance pour écraser ses ennemis, les débordant et les terrassant de manière très directe. Il aime malgré tout séduire ses adversaires au préalable en leur laissant penser qu'il est leur allié, avant de les trahir dans une attaque surprise des plus dévastatrices.

Constriction (Ext). En réussissant un jet opposé de lutte, Mammon peut écraser un adversaire saisi, lui infligeant 2d6+19 points de dégâts contondants.

Aura de terreur (Sur). En entreprenant une action libre, Mammon peut créer une aura de terreur d'un rayon de 6 mètres. Ces effets sont par ailleurs en tous points semblables à ceux du sort *terreur* (niveau de lanceur de sorts : 15 ; Volonté, DD 35). Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle ne pourra de nouveau être affectée par l'aura de terreur de Mammon pendant 24 heures. Les autres baatezus sont immunisés contre ce pouvoir.

Étreinte (Ext). Si Mammon réussit une attaque de queue sur une créature de taille M ou inférieure, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte via une action libre, sans susciter d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +55). S'il réussit une attaque de queue, il peut également recourir à la constriction au cours du même round. Mammon a le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement sa queue pour maintenir sa prise (malus de –20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de queue chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Venin (Ext). Mammon inocule son venin (Vigueur, DD 39) chaque fois qu'il réussit une attaque de morsure. L'effet initial (tout comme l'effet secondaire) inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite, blasphème, boule de feu, cercle magique contre le Bien, charme-monstre, détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection du Bien, discours captivant, dissipation de la magie, flammes, image accomplie, immobilisation de personne, localisation suprême, mur de feu, profanation, sanctification maléfique, suggestion, téléportation sans erreur* et *tempête de feu des enfers*, à volonté ; *souhait, symbole (désespoir)* et *voleur imaginaire*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort.

Transmission de la cupidité (Sur). Toute créature touchée par la main de Mammon doit réussir un jet de Volonté (DD 35) sous peine de se retrouver rongée par la cupidité. La cible se met alors à attaquer une créature déterminée aléatoirement dans un rayon de 18 mètres (y compris Mammon) pour tenter de s'approprier ses biens aussi vite que possible. Ces effets persistent pendant 1d4 rounds, et sont par ailleurs identiques à ceux du sort *suggestion*. Mammon peut choisir de retenir ces effets dès qu'il le désire.

Transformation (Sur). Mammon peut à volonté adopter l'aspect d'un diantrefosse comme par le biais d'un sort de *changement de forme*, à la seule différence que la durée des effets n'a pas de limite.

Baatezu. Mammon peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, il voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Mammon est immunisé contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Extérieur. Mammon ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Régénération (Ext). Mammon subit normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +4.

Convocation de baatezus **(Mag).** Trois fois par jour, Mammon peut convoquer automatiquement 4 barbazus ou hamatulas. Il peut également, dans le même cadre, tenter de convoquer 3 cornugons, 2 gélugons ou 1 diantrefosse, avec 80 % de chances de succès.

Dons. *Mammon ne peut bénéficier du don Attaques multiples lorsqu'il est sous sa forme habituelle étant donné qu'il ne dispose pas alors des trois armes naturelles requises. Il peut en revanche en profiter lorsqu'il est sous forme de diantrefosse.

Possessions. Mammon dispose d'une *gigantesque lance +4*.

Les desseins de Mammon

Mammon est particulièrement avide de pouvoir. Il rêve d'une position et d'un statut supérieurs à ceux qu'il occupe actuellement, car il n'a aucun goût pour Minauros, la strate dont il est aujourd'hui le souverain. Autrefois allié de Dispater et de Méphistophélès, il n'hésita pas un instant à les trahir à l'issue de l'Expiation, c'est pourquoi nul archidiable ne lui prête la moindre confiance.

Il est dit que Mammon dut se prosterner misérablement aux pieds d'Asmodée pour pouvoir décrocher la position qui est aujourd'hui la sienne. Asmodée altéra l'aspect de Mammon pour le punir, ou peut-être simplement pour signifier ostensiblement que Mammon avait changé de manières et qu'il ne trahirait pas Asmodée une nouvelle fois.

Actuellement, Mammon cherche à s'attirer le soutien de serviteurs, d'alliés et de fidèles. Bien que, dans la plupart des cas, il n'ait aucune chance d'émouvoir les protagonistes de premier plan des Neuf Enfers par ses supplications, certains des seconds couteaux, tels que la reine sorcière Zbavra, ont intégré sa cour.

Le culte de Mammon

Les fidèles qui vénèrent Mammon le considèrent comme un modèle de cupidité et de luxure. On peut trouver ses adeptes parmi les plus cruels et égoïstes individus de la plupart des espèces humanoïdes, ou non humanoïdes telles que les tyrannœils, les flagelleurs mentaux et les dragons maléfiques.

Les temples de Mammon affichent traditionnellement une grande opulence et des fortunes insolentes, et ils disposent des gardes, défenses et autres pièges nécessaires pour en assurer la protection. Les autels en l'honneur de Mammon sont généralement recouverts d'or et de joyaux. Les rituels sacrificiels sont habituellement effectués par le biais de lames en or ou incrustées de gemmes.

Les prêtres qui se réclament de Mammon, appelés « convoiteurs », portent des toges rouges aux broderies dorées ainsi que d'emphatiques parures d'or. Ils ont en général accès aux domaines des Diables, du Mal et de la Cupidité. La plupart de ces individus sont très riches, disposant de fortunes et de pouvoir qu'ils ont acquis par l'usage de la force, l'exploitation d'autrui et des manigances des plus obscures.

Sectaires. Dorban Fumepierre vit au sein d'une communauté naine et profite des richesses de sa famille pour employer voleurs et assassins afin d'asseoir sa position en éliminant ses ennemis. Ruulam, d'un autre côté, fut banni de la société des flagelleurs mentaux et vit aujourd'hui parmi les drows, à qui il enseigne les préceptes de Mammon tout en tirant avantage de leur propre convoitise.

Dorban Fumepierre. Nain, homme, Prê8 ; FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 8d8+40 ; pv 90 ; Init +1 ; VD 4,50 m ; CA 22 (contact 11,



pris au dépourvu 21) ; Att *masse d'armes lourde* +1 (+10/+5 corps à corps, 1d8+3) ; AS intimidation des morts-vivants (4 fois/jour) ; Part caractéristiques raciales des nains ; AL LM , JS Réf +3, Vig +11, Vol +11 , For 14, Dex 12, Con 20, Int 12, Sag 20, Cha 12.

Compétences et dons. Artisanat (ferronnerie) +3, Artisanat (joaillerie) +14, Artisanat (travail de la pierre) +3, Connaissance des sorts +8, Contrefaçon +3, Détection +7, Diplomatie +12, Estimation +3, Perception auditive +7 ; Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Combat en aveugle, Vigilance.

Caractéristiques raciales des nains. Dorban bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, d'un bonus de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques, d'un bonus de +2 aux jets de Vigueur contre tous les types de poison, d'un bonus d'esquive de +4 contre les géants et d'un bonus racial de +2 aux jets d'Artisanat, d'Estimation et de Profession liés à la pierre ou au métal (pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus). Il possède la vision dans le noir jusqu'à une distance de 18 mètres. Dorban bénéficie également de la connaissance de la pierre (bonus racial de +2 aux jets de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Il a le droit d'effectuer un jet de Fouille automatique dès qu'il s'approche à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé et il peut utiliser cette compétence pour détecter les pièges intégrés à la roche comme le ferait un roublard. Il sait aussi à tout moment à quelle profondeur il se trouve sous terre).

Sorts préparés (6/7/5/5/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *assistance divine, détection de la magie* (x2), *résistance* (x2), *soins superficiels* ; 1[er] – *brume de dissimulation, endurance aux énergies destructives, frayeur, imprécation, injonction, protection contre le Bien**, *soins légers* ; 2[e] – *aide, cadeau suggéré**, *endurance, essoufflement, fracassement* ; 3[e] – *déblocage**, *flétrissement, malédiction, masochisme, soins importants* ; 4[e] – *arrêt cardiaque, griffes du sauvage, soins intensifs, ténèbres maudites**.

* Sort de domaine. *Domaines* : Cupidité (bonus de +2 aux jets de Crochetage, Estimation et Vol à la tire), Mal (bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour jeter les sorts du Mal).

Possessions. *Masse d'armes lourde +1, harnois +1 à pointes empoisonnées*, écu en acier de maître, *baguette de soins légers* (24 charges), *broche de défense*, 4 doses de baccara.

Ruulam. Flagelleur mental, mâle, Prê5 ; FP 13 ; aberration de taille M ; DV 8d8+6 plus 5d8+10; pv 92 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; Att 4 tentacules (+11 corps à corps, 1d4+2) ; AS décervelage, étreinte, *décharge mentale*, facultés psioniques, intimidation des morts-vivants (12/jour) ; Part vision dans le noir (18 m), télépathie ; RM 25 ; AL LM , JS Réf +5, Vig +9, Vol +16 ; For 15, Dex 13, Con 14, Int 18, Sag 21, Cha 20.

Compétences et dons. Artisanat (orfèvrerie) +7, Bluff +10, Concentration +18, Connaissance des sorts +10, Connaissances (folklore local) +9, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (religion) +8, Déplacement silencieux +6, Détection +12, Diplomatie +11, Discrétion +7, Estimation +6, Intimidation +12, Perception auditive +12, Premiers secours +12 ; Arme de prédilection (tentacule), Botte secrète (tentacule), Emprise sur les morts-vivants, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance.

Décervelage (Ext). Si le flagelleur mental commence son tour de jeu avec ses quatre tentacules fixés autour du crâne d'une créature et s'il remporte un jet de lutte opposé, il extrait brutalement le cerveau de sa victime, la tuant sur le coup.

Étreinte (Ext). Si Ruulam réussit une attaque de tentacule sur une créature de taille P, M ou G, il inflige des dégâts normaux et son tentacule se fixe au crâne de sa proie, sans susciter d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +7). Il peut également attaquer une créature de taille TG ou supérieure, mais uniquement s'il peut se porter au niveau de la tête de celle-ci. Une fois que Ruulam a agrippé sa proie, il fixe tous ses tentacules restants en remportant un seul jet de lutte opposé. Son adversaire peut tenter de se dégager en remportant un jet de lutte opposé (ou un jet d'Évasion opposé au jet de lutte de l'illithid), mais Ruulam bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 par tentacule fixé au crâne de sa victime au début du tour de jeu de cette dernière.

Décharge mentale **(Mag).** Cette attaque prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 19) sous peine de se retrouver étourdies pendant 3d4 rounds. Le flagelleur mental se sert souvent de ce pouvoir pour chasser ; ainsi il peut tranquillement se repaître de la cervelle de ses proies étourdies.

Facultés psioniques (Mag). *Changement de plan, charme-monstre, détection de pensées, lévitation, projection astrale* et *suggestion* à volonté. Niveau de lanceur de sorts (ou de manifestation) : 8. DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort (ou de la faculté).

Télépathie (Sur). Ruulam peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit.

Sorts préparés (5/6/4/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *assistance divine, détection de la magie* (x2), *résistance, soins superficiels* ; 1[er] – *anathème, bouclier de la foi, détection du Bien, imprécation, queue du diable**, *soins légers* ; 2[e] – *endurance, immobilisation de personne, œil du diable**, *sombre trait* ; 3[e] – *cécité/surdité, dissipation de la magie, prestance diabolique**.

* Sort de domaine. *Domaines* : Cupidité (bonus de +2 aux jets de Crochetage, Estimation et Vol à la tire), Diables (bonus de +5 sur un jet de Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Psychologie, 1 fois/jour).

Possessions. *Bracelets d'armure +3, cape de résistance.*

Les serviteurs de Mammon

Cet archidiable dispose d'une armée diabolique constituée essentiellement d'osyluths et d'hamatulas commandés par des gélugons. Il contrôle également une petite unité de puissants flagelleurs mentaux qui lui servent d'informateurs. Mammon possède un destrier noir doté du maximum de points de vie et une meute de molosses sataniques plus grands que la normale. Il se fait accompagner de ces créatures lorsqu'il adopte sa forme de diantrefosse ou qu'il chasse dans son domaine.

Zbavra était au départ une prêtresse d'Hextor et aboutit dans les Neuf Enfers pour servir directement ce dernier. Cependant, elle mit le doigt dans l'engrenage politique des Enfers et se trouva rapidement propulsée dans la hiérarchie par son avidité de pouvoir et d'influence. En réalité, elle se révéla comme l'un des mortels les plus importants de tous les Enfers. Elle est aujourd'hui passée aux côtés de Mammon, espérant aller encore plus loin en jurant fidélité à l'un des archidiables. Elle habite Minauros et se présente régulièrement à la cour de Mammon

Molosses sataniques de Mammon (13). Molosse satanique évolué ; FP 6 ; Extérieur (Feu, Loi, Mal) de taille G , DV 12d8+36 , pv 90 ; Init +4 ; VD 12 m ; CA 16 (contact 9, pris au dépourvu 16) ; Att morsure (+16 corps à corps, 2d6+7 et 1 maléfique) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m ; AS souffle ; Part créature du Feu, Extérieur, odorat ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +11, Vol +8 ; For 21, Dex 11, Con 17, Int 6, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +20, Détection +15*, Discrétion +16, Fouille +5, Perception auditive +13, Sens de la nature +0 ; Attaque en puissance, Attaque naturelle maléfique, Science de l'initiative.

Souffle (Sur). Tous les 2d4 rounds, un molosse maléfique peut produire un cône de feu de 9 mètres de long infligeant 1d6+1 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts, DD 19). Tous les matériaux inflammables pris dans le cône prennent instantanément feu. Les molosses sataniques peuvent se servir de leur souffle et mordre dans le même round.

Créature du Feu (Ext). Les molosses sataniques sont immunisés contre les dégâts de feu, mais le froid leur inflige des dégâts doublés, à moins qu'un jet de sauvegarde visant à réduire de moitié les degâts ne soit autorisé. Dans ce dernier cas, la créature ne reçoit que la moitié des dégâts si elle réussit son jet de sauvegarde, mais en subit le double en cas d'échec.

Odorat (Ext). Les molosses sataniques sont capables de percevoir les ennemis qui se rapprochent, de détecter les adversaires cachés et de pister par l'entremise de leurs facultés olfactives.

Compétences. Les molosses sataniques bénéficient d'un bonus racial de +5 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux. *Ils bénéficient également un bonus racial de +8 aux jets de Détection et de Sens de la nature effectués pour pister à l'odorat, qui est chez eux un sens très développé.

Zbavra la reine sorcière. Humain, femme, Prê5/Ens9/Disciple de Mammon 5 ; FP 19 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+5 plus 9d4+9 plus 5d6+5 ; pv 92 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 22 (contact 16, pris au dépourvu 19) ; Att dague (+12/+7/+2 corps à corps, 1d4+1/19–20) ; AS intimidation des morts-vivants (8 fois/jour) ; Part *triche*, diversion d'attaque, mensonge, *extraction*, *convocation d'osyluths*, RM 21 ; AL LM ; JS Réf +11, Vig +9, Vol +18 , For 12, Dex 16, Con 12, Int 12, Sag 19, Cha 20.

Compétences et dons. Bluff +9, Concentration +11, Connaissances (mystères) +9, Contrefaçon +9, Crochetage +11, Diplomatie +7, Estimation +7, Fouille +5, Intimidation +13, Langage secret +14, Premiers secours +12, Renseignements +6, Scrutation +13, Vol à la tire +11 ; Arme en main, Création d'objets merveilleux, Disciple des ténèbres, Écriture de parchemins, Extension de portée, Incantation silencieuse, Magie de guerre, Talent (Langage secret).

***Triche* (Mag).** Zbavra peut utiliser *triche* (niveau de lanceur de sorts : 5) jusqu'à 5 fois par jour.

Diversion d'attaque (Ext). Trois fois par jour, Zbavra peut intervenir sur le déroulement des choses de manière à ce qu'une attaque qui lui était destinée soit en réalité dirigée vers une autre personne située à portée de l'attaquant. La nouvelle cible doit également être un adversaire de l'agresseur. S'il n'existe pas de tel sujet à portée, la manœuvre échoue.

Mensonge (Sur). Zbavra bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux jets de Bluff et d'une RM 16 contre les sorts qui dévoilent la tromperie, tels que *zone de vérité* ou *détection du mensonge*, même dans les cas où aucune résistance à la magie n'est autorisée.

***Extraction* (Mag).** Zbavra bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux jets de Crochetage et de Vol à la tire. De plus, 1 fois par jour, elle peut faire venir jusqu'à elle un objet libre ne pesant pas plus de 2,5 kg comme par le biais du sort *télékinésie* (niveau de lanceur de sorts : 5).

***Convocation d'osyluths* (Mag).** Zbavra peut, 1 fois par jour, convoquer 1 osyluth. Ce pouvoir agit comme le sort *convocation de monstres* (niveau de lanceur de sorts : 15).

Sorts de prêtre préparés (5/5/4/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, réparation, résistance, soins superficiels, stimulant* ; 1er – *bénédiction, bouclier de la foi, chagrin d'amour, protection contre le Bien*, soins légers* ; 2e – *chagrin* à incantation silencieuse, *endurance, fracassement*, immobilisation de personne* ; 3e – *contagion*, dissipation de la magie, sadisme*.

* Sort de domaine. *Domaines* : Destruction (châtiment de +4 à l'attaque et +5 aux dégâts, 1 fois/jour), Mal (bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour jeter les sorts du Mal).

Sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/5 , DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, son imaginaire* ; 1er – *armure de mage, bouclier, changement d'apparence, langue de lianes, sommeil* ; 2e – *déblocage, flou, lévitation, sombre trait* ; 3e – *éclair, rapidité, vol* ; 4e – *invisibilité suprême, métamorphose*.

Possessions. *Anneau de protection +3, bracelets d'armure +5, amulette d'armure naturelle +1, écharpe de résistance à la magie, baguette de peau de pierre* (40 charges), *baguette de panoplie magique* (19 charges), dague, composantes matérielles maléfiques (cœur d'elfe conservé, cerveau de yugoloth et cœur de dragon rouge).

BÉLIAL/FIERNA, SEIGNEUR DU QUATRIÈME

Extérieur (Loi, Mal) de taille M
Dés de vie : 36d8+288 (450 pv)
Initiative : +11
Vitesse de déplacement : 9 m, vol 18 m (parfaite)
CA : 40 (+7 Dex, +6 intuition, +17 naturelle), contact 23, pris au dépourvu 33
Attaques : *corsèque +4* (+50/+45/+40/+35 corps à corps) [Bélial] ; *lame de feu* (+46/+41/+36/+31 contact au corps à corps) [Fierna]
Dégâts : *corsèque +4* 2d4+13 et 1 maléfique/x3 (Bélial), *lame de feu* 2d8+20 de feu/15–20 (Fierna)
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m (3 m avec la corsèque)
Attaques spéciales : aura de terreur, pouvoirs magiques
Particularités : baatezu, RD (15/+6), Extérieur, régénération (7), RM 36, *convocation de baatezus*
Jets de sauvegarde : Réf +29, Vig +28, Vol +29
Caractéristiques : For 29, Dex 25, Con 27, Int 28, Sag 28, Cha 39
Compétences : Acrobaties +29, Bluff +50, Concentration +44, Connaissance des sorts +45, Connaissances (mystères) +27, Connaissances (noblesse et royauté) +45, Connaissances (plans) +27, Connaissances (religion) +27, Déguisement +50, Déplacement silencieux +25, Détection +45, Diplomatie +58, Discrétion +25, Équilibre +13, Estimation +27, Évasion +16, Fouille +45, Intimidation +36, Langage secret +50, Perception auditive +45, Psychologie +45, Renseignements +50, Saut +13, Scrutation +27
Dons (Bélial) : Arme de prédilection (corsèque), Attaques réflexes, Combat maléfique (corsèque), Esquive, Expertise du combat, Pouvoir magique rapide, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du désarmement, Sombreverbe
Dons (Fierna) : Arme de prédilection (cimeterre), Esquive, Expertise du combat, Pouvoir magique rapide, Pouvoir magique souillé, Reflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (cimeterre), Sombreverbe, Vrillemortel

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 24
Trésor : normal (x4)
Alignement : loyal mauvais
Évolution possible : —

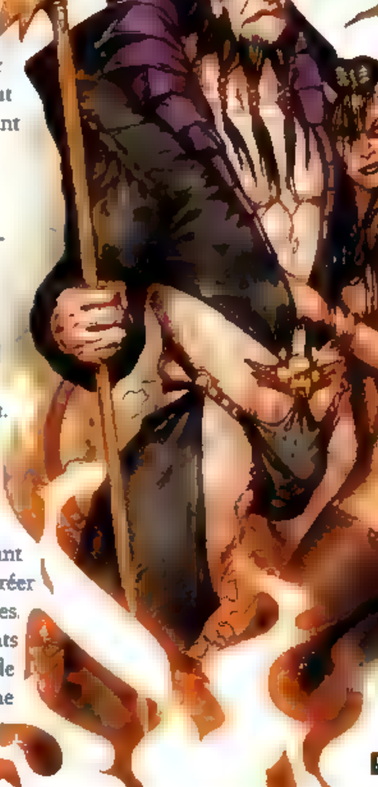
Techniquement, c'est Fierna qui règne sur la quatrième strate du Puits, appelée Phlégéthos. La plupart des diables savent pourtant que c'est Bélial, son père et le précédent souverain de la strate, qui dirige en réalité les opérations depuis les coulisses. Fierna a acquis

une réputation de dévoreuse insatiable, et dénuée de scrupules, de mâles de toutes origines. Son père ne vaut certes pas mieux, lui qui étanche fréquemment ses désirs obscurs sur ses esclaves, prisonnières et autres diablesses. D'aucuns racontent que l'inceste est une partie intégrante de la relation qui unit Fierna et Bélial.

Fierna habite un palais en flammes, fait de roche brute, de cavernes profondes et de bassins de lave. En plein cœur, on y trouve d'élégantes chambres de marbre, décorées de joyaux. Seuls Fierna et ses partenaires les plus proches y sont autorisés, car c'est ici que son père passe tout son temps.

Fierna et son père sont tous deux de grands et sombres humanoïdes arborant de petites cornes sur le front. Une certaine beauté sexuelle émane d'eux, exacerbée par des yeux rougeoyants. Ils se vêtissent d'atours royaux. Bélial a toujours sa corsèque sur lui, mais Fierna ne porte jamais la moindre arme, comptant sur sa *lame de feu*.

Le symbole qui les représente habituellement tous les deux prend la forme de deux yeux rouges et luisants par dessus une corsèque horizontale, le tout encerclé d'une queue écarlate se terminant par un ardillon menaçant.



Combat

Les caractéristiques fournies et les descriptions des pouvoirs s'appliquent aussi bien pour Bélial que pour Fierna, à moins que le contraire ne soit indiqué. Fierna aborde généralement les batailles après avoir activé son *bouclier de feu* et son *cercle magique contre le Bien*. Bélial affectionne sa corsèque et rentre au combat en profitant de ses pouvoirs de *détection de l'invisibilité, cercle magique contre le Bien* et *aura maudite*

Aura de terreur (Sur). En entreprenant une action libre, Bélial et Fierna peuvent créer une aura de terreur d'un rayon de 6 mètres. Ces effets sont par ailleurs en tous points semblables à ceux du sort *terreur* (niveau de lanceur de sorts : 15 ; Volonté, DD 42). Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle ne pourra de nouveau être affectée par l'aura de terreur de ce même archidiable pendant 24 heures. Les autres baatezus sont immunisés contre ce pouvoir.

Pouvoirs magiques (Bélial). *Aura maudite, blasphème, cercle magique contre le Bien, charme-monstre, détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection du Bien, dissipation suprême, flammes, image accomplie, localisation d'objet, localisation de créature, mur de feu, profanation, quête, rappel à la vie, restauration suprême, sanctification maléfique, suggestion, téléportation sans erreur, tempête de feu des enfers* et *ténèbres profondes*, à volonté ; *domination universelle, souhait* et *symbole* (douleur), 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 24 + niveau du sort.

Pouvoirs magiques (Fierna). *Bouclier de feu, boule de feu, cercle magique contre le Bien, détection de la magie, détection du Bien, dissipation de la magie, flammes, lame de feu* (dégâts doublés), *mur de feu, profanation, suggestion, téléportation sans erreur* et *tempête de feu des enfers*, à volonté ; *nuée de météores, souhait* et *tempête de feu*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 24 + niveau du sort.

Baatezu. Bélial et Fierna peuvent communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, ils voient parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Bélial et Fierna sont immunisés contre le feu et le poison, et bénéficient d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Extérieur. Bélial et Fierna ne peuvent être ni ramenés à la vie ni ressuscités.

Régénération (Ext). Bélial et Fierna subissent normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +4.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Trois fois par jour, aussi bien Bélial que Fierna peuvent convoquer automatiquement 5 barbazus ou hamatulas. Bélial (mais pas Fierna) peut également convoquer 1 diantrefosse.

Possessions. La *corsèque +4* de Bélial est un artefact rare qui inflige des douleurs atroces à ceux qu'elle blesse et qui provoque une diminution permanente de 2 points de Dextérité. Tout attaque réussie impose également un malus de –4 aux jets d'attaque, de compétence et de caractéristique de la victime (Vigueur, annule, DD 24). Il faut un sort de *guérison suprême* ou d'*annulation d'enchantement* pour dissiper ces derniers effets.

Les desseins de Bélial/Fierna

Fierna n'a aucune intention de se mêler aux affaires politiques des Enfers, pas plus qu'elle n'est intéressée par le pouvoir et son accumulation. Elle préfère largement profiter de sa position et de sa fortune pour mener un existence régie par le confort et le plaisir. C'est pour quoi elle ne voit aucune objection à ce que son père assume tout le « travail », et elle se contente d'exprimer publiquement ce qu'il attend d'elle.

Bélial fut l'ennemi de Géryon et de Moloch, qui se trouvèrent tous deux évincés lors de l'Expiation. Il hait également Mammon. Cependant, il a actuellement des vues sur les cinquièmes et sixièmes strates des Neuf Enfers. Il estime que s'il arrive à triompher de Levistus, la Vieille Comtesse ne sera ensuite qu'une formalité.

Bélial est resté un allié de Belzébuth au cours des siècles, y compris lors de l'Expiation. Leur entente est aujourd'hui plus clandestine, mais Bélial n'hésiterait pas à se joindre à Belzébuth si ce dernier avait besoin de lui. Cependant, si une telle chose devait arriver, il est fort probable que Méphistophélès tenterait de se servir de Fierna contre son père, que ce soit en la récupérant comme alliée ou, si cela s'avérait impossible, en tant qu'otage.

Le culte de Bélial/Fierna

Fierna ne dispose pas d'adeptes, mais Bélial est vénéré par quelques mortels. Ces derniers le considèrent comme le parangon de la domination, de la manipulation des secrets, de la duperie et de la séduction. Il est symbolisé par une corseque à deux pointes et le visage d'une belle femme aux traits sombres et dotée de courtes cornes. Les prêtres qui se réclament de Bélial ont généralement

accès aux domaines de la Duperie, de la Connaissance et du Mal, et ils manient parfois son arme de prédilection, la corsèque. Ils s'habillent en rouge et noir. Les prêtres hommes, qui sont les plus nombreux, affectionnent la barbe courte.

Les temples de Bélial sont habituellement de gracieuses tours ou des châteaux de marbre, particulièrement propices à l'expression de l'élégance et de la bienséance. Les autels en l'honneur de Bélial sont circulaires, tâchés de sang et entourés de cierges rouges et noirs.

Sectaires. Dinbar est un masochiste qui se plaît à capturer des femmes gnomes qu'il oblige ensuite à le maltraiter dans le cadre de scénarios fantasmatiques des plus pervers. Une fois ses désirs comblés, il les assassine et les dissèque. Il est très solitaire et partage en dehors de cela peu de choses avec autrui.

Dinbar. Gnome, homme, Prê16 ; FP 16 ; humanoïde de taille P ; DV 16d8+32 ; pv 116 ; Init +1 ; VD 4,50 m ; CA 24 (contact 12, pris au dépourvu 23) ; Att masse d'armes légère de maître (+17/+12/+7 corps à corps, 1d6+3) ou arbalète légère de maître (+15 distance, 1d8/19–20) ; AS intimidation des morts-vivants (7 fois/jour), pouvoirs magiques ; Part maladie, caractéristiques raciales des gnomes ; AL LM ; JS Réf +6, Vig +12, Vol +16 ; For 17, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 22, Cha 18.

Compétences et dons. Concentration +21, Connaissances (mystères) +6, Connaissances (religion) +6, Détection +9, Discrétion +5, Perception auditive +8, Premiers secours +21, Profession (scribe) +9 ; Création d'anneaux magiques, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Empreinte du Mal, Extension d'effet, Incantation rapide.

Maladie. Dinbar souffre actuellement de la pourriture spirituelle.

Caractéristiques raciales des gnomes. Dinbar possède la vision nocturne, ce qui lui permet de voir deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage. Il bénéficie également d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions, d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes et d'un bonus d'esquive de +4 contre les géants.

Pouvoirs magiques. *Lumière dansantes, prestidigitation* et *son imaginaire*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 1. DD du jet de sauvegarde égal à 15

Sorts préparés (6/8/8/7/6/6/5/4/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, noir, réparation, soins superficiels* (x2), *stimulant* ; 1er – *anathème, bouclier de la foi, chagrin, changement d'apparence**, *endurance aux énergies destructives, faveur divine, imprécation, rémission* ; 2e – *endurance, force de taureau, fracassement, immobilisation de personne, invisibilité**, *silence, soins modérés, vague de tristesse* ; 3e – *clairaudience/clairvoyance**, *dissipation de la magie, flétrissement, localisation d'objet, malédiction, masochisme, protection contre les énergies destructives* ; 4e – *arme magique supérieure, confusion**, *convocation de monstres IV, liberté de mouvement, renvoi, soins intensifs* ; 5e – *annulation d'enchantement, arrache-cœur, colonne de feu, exécution, résistance à la magie, vision lucide** ; 6e – *barrière de lames, double illusoire**, *guérison suprême, mise à mal* (x2) ; 7e – *colonne de feu* à effet étendu, *contrôle du climat, écran**, *emprisonnement d'âme* ; 8e – *colonne de feu* à incantation rapide, *métamorphose universelle**, *zone d'antimagie*.

* Sorts de domaine. *Domaines* : Connaissance (Connaissances, sous toutes ses formes, est une compétence de classe et les sorts de divination sont jetés avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Duperie (Bluff, Déguisement et Discrétion sont des compétences de classe).

Possessions. *Cuirasse +3, écu en acier +2, anneau de rayons X, casque de télépathie, crâne des ténèbres, perle de thaumaturgie* (4e niveau), masse d'armes légère de maître, arbalète légère de maître, 10 carreaux d'arbalète.

Les serviteurs de Bélial/Fierna

Gazra est le partenaire durable et le conjoint de Fierna. Pendant qu'elle se prélasse dans des bassins remplis de magma, il s'occupe de beaucoup des menues affaires d'État qu'elle préfère occulter. Levistus a, par l'intermédiaire de ses serviteurs, maintes fois tenté de ramener Gazra à sa cause. Il se peut d'ailleurs en effet que le diantrefosse finisse un jour par succomber aux tentations exhibées par Levistus. Pour l'instant, il demeure loyal envers Fierna, mais si jamais l'attachement qu'elle lui porte devait s'amoindrir, les choses pourraient bien changer. Gazra est au fond de lui très jaloux et haineux vis-à-vis de Bélial, mais il a su garder secrets ces sentiments.

Gazra. Diantrefosse évolué, mâle ; FP 18 ; Extérieur (Loi, Mal) de taille TG ; DV 26d8+182 ; pv 299 ; Init +4 ; VD 12 m, vol 18 m (moyenne) ; CA 35 (contact 8, pris au dépourvu 35) ; Att 2 griffes (+35 corps à corps, 2d4+11), ailes (+30 corps à corps, 2d6+5), morsure (+30 corps à corps, 2d6+5 et venin et maladie), queue (+30 corps à corps, 2d6+5) ; Esp/all 1,50 m x 3 m/4,50 m ; AS constriction 2d6+16, maladie, aura de terreur, étreinte, venin, pouvoirs magiques ; Part baatezu, RD (25/+2), Extérieur, régénération (5), *convocation de baatezus* ; RM 30 ; AL LM ; JS Réf +15, Vig +22, Vol +20 ; For 33, Dex 11, Con 25, Int 20, Sag 20, Cha 16.

Compétences et dons. Bluff +32, Concentration +34, Connaissance des sorts +34, Connaissances (mystères) +34, Déguisement +31, Déplacement silencieux +29, Détection +34, Diplomatie +12, Discrétion +12, Escalade +36, Fouille +34, Intimidation +7, Perception auditive +34, Saut +36 ; Attaque en puissance, Attaque naturelle maléfique, Enchaînement, Pouvoir magique corrompu, Pouvoir magique rapide, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements.

Constriction (Ext). En réussissant un jet opposé de lutte, Gazra peut écraser un adversaire saisi, lui infligeant 2d6+16 points de dégâts contondants.

Maladie (Ext). Toute créature mordue par Gazra, même si elle s'est sauvegardée contre son venin, doit réussir un jet de Vigueur (DD 30) sous peine de contracter le diantrespasme. La période d'incubation est de 1d4 jours et la maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. La victime doit réussir trois jets de Vigueur consécutifs pour venir à bout de la maladie (cf. *Maladie* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Aura de terreur (Sur). En entreprenant une action libre, Gazra peut créer une aura de terreur d'un rayon de 6 mètres. Ces effets sont par ailleurs en tous points semblables à ceux du sort *terreur* (niveau de lanceur de sorts : 15 ; Volonté, DD 26). Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle ne pourra de nouveau être affectée par l'aura de terreur de Gazra pendant 24 heures. Les autres baatezus sont immunisés contre ce pouvoir.

Étreinte (Ext). Si Gazra réussit une attaque de queue sur une créature de taille M ou inférieure, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte au prix d'une action libre, sans susciter d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +45). S'il réussit une attaque de queue, il peut également recourir à la constriction au cours du même round. Gazra a le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement sa queue pour maintenir sa prise (malus de –20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de queue chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Venin (Ext). Gazra inocule son venin (Vigueur, DD 30) chaque fois qu'il réussit une attaque de morsure. L'effet initial inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution, l'effet secondaire se traduisant par la mort du sujet.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, boule de feu, cercle magique contre le Bien, charme-personne, création de*

mort-vivant, détection de la magie, détection du Bien, dissipation de la magie, flammes, image accomplie, immobilisation de personne, invisibilité suprême, métamorphose, mur de feu, profanation, pyrotechnie, sanctification maléfique, suggestion et téléportation sans erreur (uniquement soi même et 25 kg d'objets), à volonté, *nuée de météores* et *symbole* (tous), 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 17. DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort.

Une fois par an, Gazra peut utiliser *souhait*. Niveau de lanceur de sorts : 20

Baatezu. Gazra peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, il voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Gazra est immunisé contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Extérieur. Gazra ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Régénération (Ext). Gazra subit normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +3.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Deux fois par jour, Gazra peut convoquer automatiquement 2 lémures, osyluths ou barbazus, ou 1 érinye, cornugon ou gélugon

Possessions. *Bracelets d'armure +4, anneau d'esquive totale.*

LEVISTUS, SEIGNEUR DU CINQUIÈME

Extérieur (Loi, Mal) de taille M
Dés de vie : 33d8+330 (478 pv)
Initiative : +12
Vitesse de déplacement : 12 m (actuellement 0 m)
CA : 40 (+8 Dex, +7 intuition, +15 naturelle), contact 25, pris au dépourvu 32
Attaques : *rapière +4* (+46/+41/+36/+31 corps à corps)
Dégâts : *rapière +4* 1d6+16 plus 2d6 d'attaque précise/15–20
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : contact amnésique, pouvoirs magiques
Particularités : attaque acrobatique, baatezu, RD (15/+6), parade élaborée, esquive totale, Extérieur, attaque précise, régénération (5), parade de sorts, RM 37, *convocation de baatezus*
Jets de sauvegarde : Réf +26, Vig +28, Vol +30
Caractéristiques : For 26, Dex 26, Con 31, Int 27, Sag 34, Cha 29
Compétences : Acrobaties +45, Bluff +42, Concentration +43, Connaissance des sorts +41, Connaissances (mystères) +41, Connaissances (plans) +41, Déguisement +42, Déplacement silencieux +41, Diplomatie +46, Discrétion +41, Équilibre +45, Intimidation +46, Langage secret +45, Perception auditive +45, Représentation +42, Saut +45
Dons : Arme de prédilection (rapière), Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (rapière), Science du désarmement, Sombreverbe, Souplesse du serpent

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 25
Trésor : normal (x4)
Alignement : loyal mauvais
Évolution possible : —

Le Prince Levistus (comme il s'autoproclame), est une entité très ancienne. Il règne sur la cinquième strate des Enfers, Stygia, depuis une éternité. Il fut célèbre à travers les plans pour ses grandes prouesses en tant que fine lame. Il mit fin à de nombreux conflits par de simples duels auxquels il prenait part, laissant toujours son adversaire mort derrière lui. Levistus était également un intrigant et un traître. L'Archidiable Roublard, comme on l'appelait parfois, ne comptait pas d'allié, et pourtant, sa puissance était immense.

Dans un passé des plus obscurs, Levistus tenta de retourner la conjointe d'Asmodée, une diablesse nommée Bensozia, contre son amant. Lorsqu'elle refusa, Levistus la tua.

Bien entendu, la fureur d'Asmodée fut immense lorsqu'il apprit le geste de Levistus, et il emprisonna ce dernier dans les glaces de Stygia. D'aucuns pensèrent ne plus jamais revoir le prince, et un diable du nom de Géryon prit sa place à Stygia pendant des siècles.

Plus tard, Géryon fut évincé au cours de l'Expiation et Asmodée rendit à Levistus le contrôle de Stygia. En revanche, il ne le libéra pas de sa prison de glace et Levistus règne aujourd'hui depuis la banquise, immobilisé, une fin des plus ironiques pour celui dont la dextérité et la grâce faisaient la fierté.

Bien qu'on ne puisse l'apercevoir dans les profondeurs du glacier qui le tient prisonnier, Levistus a l'aspect d'un humanoïde de 1,80 mètre à la peau très pâle, aux cheveux sombres et portant une barbiche. Il pourrait presque passer pour un humain s'il n'avait ces yeux entièrement noirs et ces dents pointues. À sa grande époque, Levistus s'habillait d'amples vêtements soyeux et riches, et il portait une rapière resplendissante

Bien qu'il en allât autrefois différemment, Levistus est aujourd'hui symbolisé par une fine épée enfoncée dans un bloc de glace.

Combat

Avant de pouvoir affronter Levistus normalement, il faut d'abord pouvoir se présenter devant lui, ce qui implique vraisemblablement de le libérer de sa prison. Immobilisé dans la glace, les seuls pouvoirs auxquels Levistus a accès sont *aura maudite, clairaudience/clairvoyance, convocation de baatezus, exigence, image accomplie, scrutation* et *souhait*. Il ne peut dans ces conditions bouger ou effectuer quelque attaque physique que ce soit, et l'on peut considérer que ses valeurs de Force et Dextérité sont inexistantes.

Contact amnésique (Sur). Si Levistus assène avec succès une attaque de contact contre un adversaire, ce dernier doit réussir un jet de Volonté (DD 35) sous peine d'oublier tous les détails de sa vie passée (les compétences ne sont pas altérées, juste la mémoire). De plus, la cible se retrouve étourdie pendant 1d4+1 rounds. En cas de jet de sauvegarde réussi, seuls les souvenirs datant de moins d'un mois sont effacés, et l'étourdissement ne dure que 1 round. Le sort *restauration suprême* rétablit la mémoire ainsi perdue.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite, blasphème, cercle magique contre le Bien, charme-monstre, clairaudience/clairvoyance, détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection du Bien, discours captivant, dissipation de la magie, exigence, image accomplie, immobilisation de personne, localisation d'objet, localisation de créature, mur de glace, profanation, sanctification maléfique, scrutation, suggestion, téléportation sans erreur* et *tempête de grêle*, à volonté ; *souhait* et *symbole* (douleur), 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort.

Attaque acrobatique (Ext). Si Levistus attaque en sautant en longueur ou en contrebas, sur une distance d'au moins 1,50 metre, ou en se balançant sur une corde ou un objet similaire, pour atteindre son adversaire, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts.

Baatezu. Levistus peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, il voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Levistus est immunisé contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Parade élaborée (Ext). Si Levistus choisit de combattre sur la défensive ou d'effectuer une action de défense totale, il bénéficie

d'un bonus d'esquive de +8 à la classe d'armure en plus des bonus conférés par ces options.

Esquive totale (Ext). Si Levistus se trouve exposé à une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié (telle que le sort *boule de feu*), il ne subit aucun dégât en cas de sauvegarde réussie.

Attaque précise (Ext). Levistus a le pouvoir de frapper avec une grande précision lorsqu'il se bat avec une arme légère à une main et perforante, ce qui ajoute 2d6 points à chaque jet de dégâts normaux. Lorsqu'il effectue une attaque précise, Levistus ne peut attaquer avec une arme dans son autre main.

Régénération (Ext). Levistus subit normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +4.

Parade de sorts (Sur). Ce pouvoir agit comme le sort *renvoi des sorts* (niveau de lanceur de sorts :10). Levistus peut y recourir une fois par jour.

Convocation de baatezus **(Mag).** Deux fois par jour, Levistus peut convoquer automatiquement 2 gélugons, ou tenter de convoquer 1 diantrefosse avec 85 % de chances de succès. Levistus peut obliger les diables convoqués à apparaître dans n'importe quel endroit qu'il est capable de voir, y compris par le biais de *scrutation* ou de *clairvoyance*.

Possessions. Levistus avait sur lui une *rapière +4* lorsqu'il fut emprisonné. S'il vient à être libéré, il ne fait aucun doute qu'il cherchera une lame plus estimable.



Les desseins de Levistus

Plus que tout, Levistus désire être délivré de sa prison gelée. La montagne de glace dans laquelle il est piégé est d'une épaisseur proche de 800 mètres. De l'extérieur, il apparaît comme une simple tache noire dans un glaçon. Ce piège gelé ne peut être affecté par un quelconque sort de *souhait* ou de *miracle*. Levistus n'a pas non plus la possibilité de se téléporter ou d'être convoqué vers l'extérieur du glacier. Il faut, pour le libérer, détruire la glace, soit en la tailladant et en l'éclatant physiquement, soit en la faisant fondre par les flammes (qui peuvent être de source magique).

Levistus hait tous les autres seigneurs des Enfers, qui le lui rendent bien. Si jamais il venait à retrouver sa liberté, il fait peu de doute que Levistus chercherait à mettre au point quelque plan préjudiciable à tous, en particulier envers Asmodée. On ne pas dire que Levistus soit particulièrement reconnaissant envers Asmodée de lui avoir rendu le contrôle de Stygia. Il n'a pas oublié que c'est ce même Asmodée qui l'a emprisonné, et son besoin de vengeance est plus fort que tout.

Le culte de Levistus

Les sectes de voyous et de roublards fondées en l'honneur de Levistus ont toujours été peu nombreuses. Il représente la vengeance et la trahison. Ses fidèles se rassemblent rarement, et c'est pourquoi il existe peu de temples. La plupart de ses prêtres transportent avec eux des instruments qui font office de sanctuaires portatifs. On trouve systématiquement dans ces ustensiles un petit chaudron en métal dans lequel ils font bouillir de l'eau et plongent des morceaux de glace, comme partie intégrante des rituels.

Les prêtres qui se réclament de Levistus, également appelés les « exaltés de la lame », ont rarement des allures de prêtres. Ils sont vêtus de couleurs flamboyantes et portent à leur côté l'arme favorite de l'archidiable, la rapière. Ils ressemblent davantage à des pirates téméraires qu'à des fanatiques religieux. Les domaines du Mal, des Diables et de la Duperie sont communs chez les prêtres qui se reconnaissent en Levistus.

Sectaires. Rosette a passé des années sur la route, naviguant d'un groupe de pratiquants à l'autre. Elle essaie de se mêler à des caravanes halfelines à la moindre occasion.

Rosette l'exaltée de la lame. Halfelin, femme, Rou5/Prê6 ; FP 11 ; humanoïde de taille P ; DV 5d6+10 plus 6d8+12 ; pv 74 ; Init +3 ; VD 6 m ; CA 17 (contact 14, pris au dépourvu 17) ; Att dague (+11/+6 corps à corps, 1d4/19–20) ou *arbalète légère +1* (+13 distance, 1d8+1/19–20) ; AS intimidation des morts-vivants (3 fois/jour), attaque sournoise (+3d6) ; Part esquive totale, caractéristiques raciales des halfelins, pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) ; AL LM ; JS Réf +11, Vig +10, Vol +12 ; For 10, Dex 17, Con 14, Int 15, Sag 19, Cha 11.

Compétences et dons. Artisanat (sculpture) +10, Bluff +7, Connaissance des sorts +5, Contrefaçon +10, Déplacement silencieux +5, Désamorçage/sabotage +10, Détection +13, Diplomatie +2, Discrétion +7, Escalade +10, Fouille +8, Intimidation +2, Langage secret +12, Maîtrise des cordes +9, Perception auditive +6, Premiers secours +13, Renseignements +5, Saut +11, Utilisation d'objets magiques +8 ; Arme de prédilection (arbalète légère), Arme en main, Botte secrète (dague), Incantation statique.

Sorts préparés (5/5/5/4 , DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *création d'eau, détection de la magie, noir, résistance, soins superficiels* ; 1[er] – *anathème, bouclier de la foi, faveur divine, imprécation, protection contre le Bien** ; 2[e] – *endurance, œil du diable*, silence, soins modérés, vague de tristesse* ; 3[e] – *cécité/surdité, dévastation, dissipation de la magie, prestance diabolique**

* Sort de domaine. *Domaines* : Diables (bonus de +6 sur un jet de Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Psychologie, 1 fois/jour), Mal (bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour jeter les sorts du Mal).

Caractéristiques raciales des halfelins. Rosette bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la peur, d'un bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde et d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec une arme de jet. Elle bénéficie en outre d'un bonus racial de +2 aux jets de Discrétion, Escalade, Perception auditive et Saut (pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus).

Possessions. *Armure de cuir +1, arbalète légère +1*, 12 carreaux, 2 doses de poison fatal, *baguette de convocation de monstres IV*

(38 charges), *cape de résistance +1, parchemin de feu des enfers*, composantes matérielles maléfiques (2 doigts de nain).

Les serviteurs de Levistus

Erridon Alaka est un ensorceleur gélugon. Il est chargé, en compagnie de Zanth, un roublard demi-fiélon, et de Trinité, une chatte d'enfer, de colporter la parole de Levistus et d'œuvrer pour lui en dehors des limites de la glace résistante qui l'emprisonne. Un rituel de magie profane permet à Erridon et Levistus d'être liés via télépathie à tout moment. Erridon transmet à Zanth ce que Levistus lui demande, puis ils se présentent au reste de l'univers au nom de l'archidiable.

Zanth ne se nourrit que de la chair d'enfants d'alignement bon, une rareté certaine en Enfer. Ainsi, sa seule faiblesse est représentée par les diables qui capturent et assassinent des enfants pour qu'il puisse se rassasier. Ils travaillent pour Méphistophélès et ont souvent tendance à influencer les actions du demi-fiélon pour qu'elles aillent dans le sens de leur maître.

Erridon Alaka. Gélugon, mâle, Ens7 ; FP 20 ; Extérieur (Loi, Mal) de taille G ; DV 12d8+60 plus 7d4+35 ; pv 180 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 31 (contact 13, pris au dépourvu 30) ; Att 2 griffes (+20 corps à corps, 1d8+6), morsure (+15 corps à corps, 2d4+3), queue (+15 corps à corps, 3d4+3 et froid) ; Esp/all 3 m x 3 m/4, 50 m ; AS froid, aura de terreur, pouvoirs magiques ; Part baatezu, RD (20/+2), Extérieur, régénération (5), *convocations de baatezus* ; RM 25 ; AL LM ; JS Réf +11, Vig +15, Vol +19 ; For 23, Dex 13, Con 21, Int 22, Sag 22, Cha 21

Compétences et dons. Bluff +22, Concentration +27, Connaissance des sorts +27, Connaissances (mystères) +27, Déguisement +19, Déplacement silencieux +20, Détection +21, Diplomatie +9, Discrétion –3, Escalade +20, Fouille +23, Intimidation +7, Perception auditive +22, Psychologie +20, Saut +19, Scrutation +13 ; Attaque en puissance, Écriture de parchemins, Enchaînement, Esquive, Pouvoir magique corrompu, Sort corrompu.

Froid (Sur). Chaque coup porté par la queue d'Erridon gèle les muscles de son adversaire. Si la cible rate un jet de Vigueur (DD 21), elle est affectée par l'équivalent du sort *lenteur* pendant 1d6 rounds.

Aura de terreur (Sur). En entreprenant une action libre, Erridon peut créer une aura de terreur d'un rayon de 3 mètres. Ces effets sont par ailleurs en tous points semblables à ceux du sort *terreur* (niveau de lanceur de sorts : 13 ; Volonté, DD 21). Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle ne pourra de nouveau être affectée par l'aura de terreur d'Erridon pendant 24 heures. Les autres baatezus sont immunisés contre ce pouvoir.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, aura maudite, cercle magique contre le Bien, charme-monstre, cône de froid, détection de la magie, détection du Bien, image accomplie, métamorphose, mur de glace, profanation, suggestion, téléportation sans erreur* (uniquement soi-même et 25 kg d'objets) et *vol*, à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 13. DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort.

Baatezu. Erridon peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, il voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Erridon est immunisé contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Extérieur. Erridon ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Régénération (Ext). Erridon subit normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +2.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Une fois par jour, Erridon peut tenter de convoquer 2d10 lémures ou 1d6 barbazus avec 50 % de chances de succès, 2d4 osyluths ou 1d6 hamatulas (35 % de chances de succès), ou 1 gélugon (20 % de chances de succès).

Sorts connus (6/8/7/5 ; DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, noir, regard déstabilisant, réparation, résistance* ; 1er – *armure de mage, bouclier, coup au but, projectile magique, transfert de blessure* ; 2e – *force de taureau, invisibilité, sadisme* ; 3e – *déplacement, lance maléfique*.

Possessions. *Bâton du givre* (35 charges), *anneau de rayons X, anneau de protection +3*, parchemin d'*invisibilité*, parchemin de *transfert de blessure*, parchemin de *bouclier*, composantes matérielles maléfiques (cœur humain conservé, cerveau humain, cœur de démon).

Zant. Demi-fiélon demi-humain, homme, Rou13 ; FP 14 ; Extérieur de taille M , DV 13d6+39 , pv 84 , Init +9 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 15, pris au dépourvu 21) ; Att morsure (+11 corps à corps, 1d6+2), 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+1), ou épée courte de maître (+12/+7 corps à corps, 1d6+2/19–20), ou *arc court de force* (+2) *+1 de foudre* avec *flèches +1 débilitantes et maudites* (+16/+11 distance, 1d6+4 et 1d6 d'électricité et 2d6 maudits/x3) ; AS attaque sournoise (+7d6), pouvoirs magiques ; Part résistance à l'acide (20), résistance au froid (20), vision dans le noir (18 m), résistance à l'électricité (20), esquive totale, résistance au feu (20), Extérieur, immunité contre le poison, esprit fuyant, pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA, ne peut être pris en tenaille, +1 contre les pièges) ; AL LM ; JS Réf +13, Vig +7, Vol +6 ; For 14, Dex 20, Con 17, Int 11, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Acrobaties +8, Bluff +16, Décryptage +8, Déguisement +15, Déplacement silencieux +19, Diplomatie +6, Discrétion +12, Escalade +17, Fouille +12, Intimidation +4, Perception auditive +16, Premiers secours +9, Psychologie +16, Renseignements +16, Saut +4 ; Attaques réflexes, Disciple des ténèbres, Esquive, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite, empoisonnement* et *ténèbres*, 3 fois par jour ; *blasphème, contagion, profanation, sanctification maléfique* et *ténèbres maudites*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 12. DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort.

Esquive totale (Ext). Si Zhant se trouve exposé à une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié (telle que le sort *boule de feu*), il ne subit aucun dégât en cas de sauvegarde réussie.

Extérieur. Zhant ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Esprit fuyant (Ext). Si Zhant est affecté par un enchantement et qu'il manque son jet de sauvegarde, il a droit à un second jet 1 round plus tard pour éviter les effets. S'il rate également cette nouvelle tentative il succombe à l'enchantement.

Possessions. *Armure de cuir cloutée +2, arc court de force* (+2) *+1 de foudre, 25 flèches +1 débilitantes et maudites, cape de l'araignée, potion de grâce féline, potion de lévitation, potion de détection de l'invisibilité*, épée courte de maître.

LA VIEILLE COMTESSE, SEIGNEUR DU SIXIÈME

Extérieur (Mal) de taille M
Dés de vie : 33d8+231 (379 pv)
Initiative : +8
Vitesse de déplacement : 6 m, vol 18 m (moyenne)
CA : 42 (+8 Dex, +6 intuition, +18 naturelle), contact 24, pris au dépourvu 34
Attaques : *épée à deux mains +5 de feu et hématophage* (+49/+44/+39/+34 corps à corps), morsure (+41 corps à corps,
Dégâts : *épée à deux mains +5 de feu et hématophage* 2d6+20 et 1d6 de feu/19–20, morsure 2d6+5 et maladie
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : maladie, pouvoirs magiques

Particularités : RD (15/+6), immunités, Extérieur, RM 35, *convocation de baatezus*
Jets de sauvegarde : Réf +26, Vig +25, Vol +28
Caractéristiques : For 31, Dex 26, Con 24, Int 28, Sag 31, Cha 28
Compétences : Artisanat (tissage) +25, Bluff +42, Concentration +40, Connaissance des sorts +42, Connaissances (plans) +42, Contrefaçon +25, Détection +45, Diplomatie +50, Équitation (destrier noir) +41, Estimation +42, Fouille +42, Intimidation +46, Langage secret +43, Natation +15, Perception auditive +45, Psychologie +43, Renseignements +42, Sens de la nature +43, Sens de l'orientation +43
Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat monté, Destruction d'armes, Magie de guerre, Pouvoir magique souillé, Sombreverbe, Vigilance

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire ou à dos de destrier noir
Facteur de puissance : 22
Trésor : normal
Alignement : loyal mauvais
Évolution possible : —

La Vieille Comtesse se démarque des autres archidiables pour au moins deux raisons. Tout d'abord, il ne s'agit pas d'un baatezu, mais d'une tormante. Ensuite, elle est asociale et imprévisible, un peu moins loyale que les autres archidiables, mais tout aussi malfaisante.

La Vieille Comtesse fut la maîtresse du précédent souverain de la sixième strate, Moloch. Lorsque ce dernier se trouva anéanti par Asmodée, elle prit sa place. La plupart pensent que la Vieille Comtesse a œuvré à l'époque contre Moloch, et il est fort probable qu'il revienne un jour se venger.

À l'instar des tormantes de moindre importance, qu'elle considère comme ses sœurs, la Vieille Comtesse chevauche un destrier noir. La citadelle de la Vieille Comtesse a la réputation d'être l'un des endroits des Neuf Enfers où on a le plus de chances de pouvoir se procurer des âmes (bien que leur prix soit fort élevé).

La Vieille Comtesse a l'apparence d'une femme humaine à la laideur insoutenable, dont la chair porte toute entière la teinte d'une profonde meurtrissure et se trouve couverte de verrues, de pustules et autres plaies béantes. À la différence des tormantes normales, elle arbore dans son dos des ailes en lambeaux aux plumes noires et miteuses qui lui donne l'aspect terrifiant de l'antithèse d'un ange. Ses yeux brillent d'une lueur rouge diabolique et son haleine fétide empeste la viande avariée.

Elle est symbolisée par une paire d'ailes aux plumes noires sur un fond blanc.

Combat

Au combat, la Vieille Comtesse compte essentiellement sur son épée à deux mains. Elle ne bénéficie pas du pouvoir qu'ont les tormantes normales de hanter les rêves des mortels, mais elle a accès à un spectre beaucoup plus étendu de pouvoirs magiques, sombre savoir qu'elle tire de son séjour prolongé dans les Enfers. Contrairement aux autres tormantes, la Vieille Comtesse n'a pas de *cardioline*.

Maladie (Ext). Toute créature atteinte par la morsure de la Vieille Comtesse doit réussir un jet de Vigueur (DD 33) sous peine de contracter la peste infernale. La période d'incubation est de 1 jour et la maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Chaque jour qui suit, si la créature manque son jet de Vigueur, elle doit en réussir un deuxième sous peine de subir une diminution permanente de 1 point de Constitution (cf. *Maladie* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Pouvoirs magiques. *Aliénation mentale, animation des morts, aura maudite, blasphème, boule de feu, détection de la Loi, détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, dissipation suprême, métamorphose, nuée de météores, prestance diabolique, profanation, projectile magique, rayon affaiblissant, regard maléfique, sanctification maléfique, sommeil* et *téléportation sans erreur*, à volonté ; *symbole* (tous), 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort.

Immunités (Ext). La Vieille Comtesse est immunisée contre le feu, le froid et les effets magiques de charme, de *sommeil* et de terreur.

Extérieur. La Vieille Comtesse bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Elle ne peut être ni ramenée à la vie ni ressuscitée.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Une fois par jour, la Vieille Comtesse peut convoquer automatiquement 3d4 lémures, 1d2 érinyes ou hamatulas, ou 1 cornugon, gélugon ou diantrefosse.

Possessions. La Vieille Comtesse manie son *épée à deux mains +5 de feu et hématophage* avec une grande adresse.

Les desseins de la Vieille Comtesse

La Vieille Comtesse est peut-être le plus faible, physiquement parlant, des archidiables. La plupart des autres Seigneurs des Enfers ont dû jouer des coudes pour atteindre leur statut. Contrairement à eux, la Vieille Comtesse n'a, pour décrocher sa position, pas recouru à la force, mais simplement à la fourberie. Sa puissance est considérable, mais reste sans commune mesure avec celle de ses pairs.

Elle jouit, en revanche, d'un impressionnante force de frappe militaire, étant donné que Moloch l'a laissée à la tête d'une gigantesque armée de diables et de molosses sataniques qui est en mouvement perpétuel à travers la sixième strate. Son objectif premier est actuellement de consolider sa puissance militaire.

Le culte de la Vieille Comtesse

Il n'existe aucun culte de la Vieille Comtesse. Personne ne la vénère en tant que déesse, ne cherche sa protection ou ne se livre à des sacrifices en son honneur, du moins, pas encore.

Les serviteurs de la Vieille Comtesse

La Vieille Comtesse habite une forteresse contenue dans un gigantesque bloc rocheux qui dévale les pentes sans fin de la strate des

Enfers qui lui est assignée. Dans son étrange palais, elle est en permanence entourée d'une bande de trois tormantes, toutes dotées du maximum de points de vie, ainsi que d'un certain nombre d'annis, de guenaudes vertes et de méduses.

Elle dispose d'une écurie pleine de destriers noirs. Sa monture de prédilection, Figesang, est d'une puissance considérable.

Figesang. Destrier noir évolué, mâle ; FP 8 ; Extérieur (Mal) de taille TG ; DV 18d8+90 , pv 180 ; Init +5 ; VD 12 m, vol 27 m (bonne) ; CA 25 (contact 9, pris au dépourvu 24) ; Att 2 sabots (+24 corps à corps, 2d6+8 et 1d4 de feu), morsure (+19 corps à corps, 2d6+4) , Esp/all 3 m x 6 m/3 m ; AS sabots enflammés, fumée ; Part projection astrale, passage dans l'éther, Extérieur , AL NM ; JS Réf +14, Vig +18, Vol +14 ; For 26, Dex 13, Con 20, Int 13, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +22, Détection +24, Diplomatie +3, Discrétion –7, Équilibre +7, Fouille +22, Psychologie +22, Saut +14, Sens de l'orientation +22 ; Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Sabots enflammés (Sur). Chaque coup porté par les sabots de Figesang met le feu aux matières inflammables.

Fumée (Sur). Dans l'excitation de la bataille, Figesang se met souvent à souffler et à hennir de colère. Ce faisant, il crache un cône de fumée de 4,50 mètres de long. Toutes les créatures prises dedans se retrouvent aveuglées et éprouvent des difficultés à respirer. Si elles ratent un jet de Vigueur (DD 24), elles subissent également un malus de moral de –2 aux jets d'attaque et de dégâts tant qu'elles restent dans le cône, puis pendant 1d6 minutes supplémentaires une fois qu'elles en sont sorties. Dans le même temps, Figesang bénéficie d'un camouflage conséquent (50 %) contre les créatures se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre de lui, et d'un camouflage total (100 %) contre celles qui sont dans un rayon de 3 mètres. Sa propre vision n'est en aucun cas affectée par la fumée. Une action libre lui suffit pour dissiper la fumée.

Projection astrale et passage dans l'éther (Sur). Ces pouvoirs sont semblables aux sorts du même nom, lancés comme par un ensorceleur de niveau 20.

Extérieur. Figesang bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Il ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité

BELZÉBUTH, SEIGNEUR DU SEPTIÈME

Extérieur (Loi, Mal) de taille TG

Dés de vie : 38d8+494 (665 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m, creusement 6 m

CA : 47 (–2 taille, +2 Dex, +12 intuition, +25 naturelle), contact 22, pris au dépourvu 45

Attaques : 2 coups (+52 corps à corps)

Dégâts : coup 1d10+15 et 1 maléfique et anémie/19–20

Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m

Attaques spéciales : regard terrifiant et affaiblissant, gosier d'insectes, pouvoirs magiques, contact anémiant, RM 41, *convocation de baatezus*

Particularités : baatezu, RD (20/+7), Extérieur, régénération (10), RM 41, *convocation de baatezus*

Jets de sauvegarde : Réf +23, Vig +34, Vol +30

Caractéristiques : For 41, Dex 15, Con 36, Int 30, Sag 29, Cha 27

Compétences : Alchimie +48, Bluff +61, Concentration +51, Connaissance des sorts +48, Connaissances (mystères) +48, Connaissances (plans) +48, Connaissances (religion) +48, Détection +47, Diplomatie +69, Escalade +23, Estimation +48, Fouille +48, Intimidation +55, Langage secret +51, Natation +53, Perception auditive +47, Psychologie +57, Renseignements +51, Scrutation +48

Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Attaque naturelle maléfique, Enchaînement, Pouvoir magique rapide, Science de la charge à mains nues, Science de l'initiative, Science du critique (coup), Sombreverbe, Succession d'enchaînements

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 29

Trésor : normal (x4)

Alignement : loyal mauvais

Évolution possible : —

Belzébuth, l'un des plus puissants archidiables, est aussi connu sous les titres du Seigneur des Mouches, du Seigneur des Mensonges, du Déchu et, plus récemment, de l'Archiduc Limace. À l'origine, il s'agissait d'un archon appelé Triel qui vivait dans les plans d'alignement bon, puis il succomba à la tentation, désirant plus de puissance et d'autorité que les Sept Paradis Ascendants de Céleste n'étaient prêts à lui en offrir. Sa quête de perfection le poussa trop loin et il fut aveuglé par son ambition. Il ne tarda pas à se retrouver en Enfer sous une toute autre forme : celle d'un grand et puissant humanoïde à la peau sombre et aux yeux complexes de mouche.

Belzébuth, comme il prit alors l'habitude de se nommer lui-même, obtint rapidement un soutien et un pouvoir importants, ainsi que la bénédiction d'Asmodée. Il s'éleva au rang d'archidiable et régna sur Maladomini, la septième strate. Il ne tarda pas à se poser comme un rival pour Asmodée, et donc pour Dispater, mais il s'attira également certains alliés, dont Bélial.

Une fois l'Expiation passée, Belzébuth perdit les faveurs d'Asmodée et hérita d'une nouvelle apparence sous la forme d'une malédiction. Désormais, il se présente telle une limace géante avec de minuscules bras difformes, des mouches bourdonnant et rampant constamment à ses côtés. Il dégage des effluves particulièrement infâmes, en raison de la nature de sa malédiction qui fait s'empiler sur son corps toutes les ordures et les excréments les plus nauséabonds qu'il croise sur sa route. Ainsi, l'Archiduc Limace vit aujourd'hui dans son palais des Immondices sous les cieux bleu foncé de Maladomini, et il prépare sa vengeance.

Belzébuth est symbolisé de nombreuses manières, dont une tête de mouche, une toile dans laquelle des mouches sont prisonnières et une limace noire vautrée sur un trône.

Combat

Les bras de Belzébuth ne sont pas appropriés pour saisir des objets, encore moins pour manier des armes. Il doit disposer de serviteurs pour le nourrir et pour remplir des tâches aussi simples que tourner les pages d'un livre ou ouvrir une porte. Au combat, il se sert de ses membres noueux et de ses pouvoirs surnaturels (contact anémiant, gosier d'insectes et son regard) avant de recourir à ses sorts.

Regard terrifiant et affaiblissant (Sur). Belzébuth peut faire agir son regard jusqu'à 15 mètres de distance. Toute personne sujette à cette attaque doit réussir deux jets de Volonté (DD 42). Le premier permet de résister aux effets de *terreur* et le deuxième d'éviter l'équivalent d'un *rayon affaiblissant* (comme les sorts lancés par un ensorceleur de niveau 20). Le regard de Belzébuth ne peut fonctionner à travers la nuée d'insectes que produit son pouvoir de gosier d'insectes

Gosier d'insectes (Sur). Une fois tous les 1d6 rounds Belzébuth peut vomir une nuée de mouches prêtes à mordre, comme une attaque de souffle. Ces insectes envahissent l'équivalent d'un cône de 18 mètres de long et infligent 20d6 points de dégâts (Réflexes, 1/2 dégâts, DD 42). Après 1 round, les insectes se dispersent, à moins que Belzébuth n'en décide autrement. Si tel est

le cas, les insectes forment une nuée de 7,50 mètres de rayon centrée sur Belzébuth, qui peut persister pendant 10 rounds. Le camouflage conféré par cette nuée est total et toute créature vivante (autre que Belzébuth) subit 10d6 points de dégâts par round passé au milieu des insectes (aucun jet de sauvegarde).

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, boule de feu, cercle magique contre le Bien, charme-monstre, création de mort vivant dominant, détection de la magie, détection du Bien, dissipation suprême, fléau d'insectes, furtivité du fiélon, quête, image accomplie, immobilisation de monstre, langue de Belzébuth, mur de tous les yeux, nuée grouillante, prestance diabolique, profanation, restauration, résurrection, sanctification maléfique, scrutation ultime, suggestion, téléportation sans erreur, ténèbres maudites* et *vision lucide*, à volonté ; *poing de la cruauté, souhait et symbole (douleur ou aliénation mentale)*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 23 + niveau du sort.

Contact anémiant (Sur). Toute cible qui rentre en contact avec Belzébuth doit réussir un jet de Vigueur (DD 42) sous peine d'être affectée par l'équivalent du sort *membres chancelants* lancé comme par un ensorceleur de niveau 20. Belzébuth choisit lui-même le membre atteint.

Baatezu. Belzébuth peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, il voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Belzébuth est immunisé contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Extérieur. Belzébuth ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Régénération (Ext). Belzébuth subit normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +4.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Deux fois par jour, Belzébuth peut convoquer automatiquement 1d6+2 cornugons, 1d4+1 gélugons ou 1d3 diantrefosses.

Compétences. En tant que Seigneur des Mouches, Belzébuth (malgré son aspect repoussant) bénéficie d'un bonus inné de +10 aux jets de Bluff, Diplomatie et Psychologie.

Les desseins de Belzébuth

Belzébuth a de nombreuses convoitises. Il s'oppose surtout à Méphistophélès et rêve de le voir un jour tomber. Si le Seigneur du Huitième se trouvait écarté, Belzébuth deviendrait le plus puissant des ducs de l'Enfer et se trouverait hiérarchiquement juste en dessous d'Asmodée lui-même. Bélial se considère toujours comme un allié de Belzébuth et, même si le premier a aussi ses propres soucis et projets, l'Archiduc Limace peut compter sur Bélial en cas de besoin. Il est fort probable que la réciproque soit vraie, et que Belzébuth soit prêt à aider Bélial, du moins tant qu'il trouve un moyen de tirer la situation à son avantage.

Belzébuth voudrait aussi retrouver son aspect normal, mais au-delà de cela, il apprécierait de se venger d'Asmodée en raison de la défaite et de l'humiliation qu'il a subies au cours de l'Expiation. Ainsi, il met actuellement tout en œuvre pour infiltrer de plus en plus de ses espions et serviteurs dans la cour du Seigneur du Neuvième.

Le culte de Belzébuth

Belzébuth jouit d'un nombre de partisans plus important que la plupart des autres archidiables. Beaucoup de mortels sont fascinés par sa doctrine, qui s'appuie sur le recours au mensonge et à la séduction secondé par une force meurtrière. Les gobelours constituent l'espèce la plus représentée dans son culte, car ils voient en Belzébuth le digne représentant de la dualité ruse/violence.

Les temples de Belzébuth sont des sanctuaires sombres garnis de nombreuses statues. Les linteaux de portes, les autels et les tapisseries sont décorés de motifs représentant des insectes et des encens nauséabonds. Parfois des abats vont jusqu'à brûler dans les braseros, afin d'évoquer l'aspect le plus récent de l'archifiélon. Comme la plupart des archidiables, Belzébuth exige de ses sectaires des sacrifices d'êtres vivants, rituels sanglants qui doivent se dérouler la nuit, à la lueur diffuse de quelques cierges.

Les prêtres qui se réclament de Belzébuth s'habillent de bleu et de noir. Ils affectionnent les bijoux en or, surtout lorsqu'ils sont percés dans la chair. Ils se rasent fréquemment le crâne, en dehors des adeptes gobelours qui, au contraire, entretiennent une pilosité particulièrement développée. Tous ces prêtres ont généralement le choix entre les domaines des Diables, de la Duperie et de la Guerre. L'arme de prédilection de Belzébuth n'est autre que la morgenstern.

Sectaires. Angi-nyahl est un prêtre gobelours des plus classiques, qui officie depuis une caverne rudimentaire qui est le berceau de sa tribu maléfique et assoiffée de sang. Il fait en sorte de laisser des signes intrigants autour de la caverne, dans l'espoir d'attirer à l'intérieur de futures offrandes sacrificielles. Il peut s'agir de quelques piécettes, du bout d'un vêtement arraché et tâché de sang ou de quoi que soit qui puisse piquer la curiosité.

Israkahn, une femme tieffeline, est un escroc, une joueuse d'argent et une voleuse. Elle n'a ni temple ni ouailles, mais elle sert Belzébuth toute seule en assassinant des hommes qu'elle séduit en leur faisant miroiter quelques instants de passion. De toute évidence, elle n'ira pas elle même s'affubler du sobriquet de « menteuse », mais elle a acquis, dans son milieu de prédilection, la réputation de celle qui est capable de convaincre un dragon qu'il ne sait pas voler.

Sammael, un humain, dirige une secte de Belzébuth qui a la mainmise sur une ville entière. Ce lieu sombre, aux temples en forme de pyramide à étages et aux nombreux charniers, regorge de drogues, de meurtres sanglants et de débauches en tout genre. Sammael est connu pour être un violeur qui se fiche bien de savoir si ses victimes sont vivantes, adultes ou humanoïdes. Il s'agit en effet d'un horrible sadique et drogué, accro à la poudre de champignon.

Angi-nyahl. Gobelours, mâle, Prê6 ; FP 8 ; humanoïde (gobelinoïde) de taille M ; DV 3d8+3 plus 6d8+6 ; pv 47 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 23 (contact 13, pris au dépourvu 20) ; Att morgenstern de maître (+11/+6 corps à corps, 1d8+3) ; AS intimidation des morts-vivants (2 fois/jour) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +7, Vol +9 ; For 16, Dex 16, Con 12, Int 8, Sag 16, Cha 8.

Compétences et dons. Connaissances (religion) +1, Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +1, Discrétion +5, Escalade +3, Intimidation +0, Perception auditive +6 ; Arme de prédilection (morgenstern), Préparation de potions, Science de l'initiative, Vigilance.



Sorts préparés (5/5/5/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, noir, soins superficiels* (x2) ; 1er – *arme magique**, *bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine, soins légers* ; 2e – *arme spirituelle, endurance, force de taureau, invisibilité**, *soins modérés* ; 3e – *cercle nauséeux, dissipation de la magie, panoplie magique**, *soins importants*.

* Sort de domaine. *Domaines* : Duperie (Bluff, Déguisement et Discrétion sont des compétences de classe), Guerre (Arme de prédilection [morgenstern]).

Possessions. *Armure de cuir cloutée +1, écu en acier +1*, morgenstern de maître, *potion de soins importants, potion de restauration partielle, potion de Sagesse, huile de poison psychique* (karadrach), parchemin de *soins importants*, parchemin de *crocs du roi vampire*, composantes matérielles maléfiques (cœur humain conservé, cerveau humain).

Israkahn la menteuse. Tieffelin, femme, Prê5/Rou5/Disciple de Belzébuth 5 ; FP 15 , Extérieur de taille M ; DV 5d8–5 plus 5d6–5 plus 5d6–5 ; pv 57 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 13, pris au dépourvu 17) ; Att morgenstern de maître (+12/+7 corps à corps, 1d8+1), ou arbalète légère de maître avec carreaux de maîtres (+14 distance, 1d8/19–20) ; AS intimidation des morts-vivants (6 fois/ jour), attaque sournoise (+5d6), *suggestion* ; Part résistance au froid (5), *ténèbres*, résistance à l'électricité (5), esquive totale, résistance au feu (5), Extérieur, *convocation d'osyluths*, langue du diable, pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) ; AL LM ; JS Réf +12, Vig +5, Vol +11 ; For 13, Dex 16, Con 9, Int 15, Sag 15, Cha 16.

Compétences et dons. Bluff +27, Connaissances (mystères) +10, Connaissances (religion) +10, Crochetage +8, Déplacement silencieux +8, Désamorçage/sabotage +15, Détection +12, Diplomatie +16, Discrétion +27, Intimidation +7, Natation +9, Perception auditive +14, Renseignements +14, Vol à la tire +9 ; Arme de prédilection (morgenstern), Disciple des ténèbres, Efficacité des sorts accrue, Incantation silencieuse, Pistage, Sombreverbe, Talent (Bluff).

Suggestion **(Mag).** Israkahn peut recourir à *suggestion* une fois par jour (DD 15).

Esquive totale (Ext). Si Israkahn se trouve exposée à une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié (telle que le sort *boule de feu*), elle ne subit aucun dégât en cas de sauvegarde réussie.

Ténèbres **(Mag).** Israkahn peut recourir à *ténèbres* une fois par jour (niveau de lanceur de sorts : 15).

Extérieur. Israkahn bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Elle ne peut être ni ramenée à la vie ni ressuscitée.

Langue du diable (Ext). Israkahn peut, en usant de ses charmes et de sa ruse, parler avec une grande éloquence et donner l'illusion de la crédibilité à tous ses propos, même lorsqu'il s'agit de mensonges éhontés. Israkahn ajoute à la fois ses modificateurs d'Intelligence et de Charisme lorsqu'elle effectue des jets de Bluff.

Compétences. Israkahn bénéficie d'un bonus racial de +2 aux jets de Bluff et de Discrétion.

Sorts préparés (5/5/4/2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, noir, résistance, soins superficiels* ; 1er – *anathème**, *bénédiction, queue du diable, sanctuaire, soins légers* , 2e – *aide, endurance, invisibilité**, *silence* , 3e – *antidétection**, *cécité/surdité*.

* Sort de domaine. *Domaines* : Diables (bonus de +5 sur jet de Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Psychologie, 1 fois/jour), Duperie (Bluff, Déguisement et Discrétion sont des compétences de classe).

Possessions. *Bracelets d'armure +4, cape d'elfe, serre-tête de persuasion, gants de Dextérité +2, pince de l'exquise douleur, baguette de vague de douleur* (47 charges), morgenstern de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux de maître, dague, 2 pierres des pleurs, 1 flasque d'acide.

Sammael. Humain, homme, Prê13 ; *FP* 13 , humanoïde de taille M ; DV 13d8 ; pv 67 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 9, pris au dépourvu 21) , Att *morgenstern* +1 (+14/+9 corps à corps, 1d8+4) ; ou *arbalète légère* +1 (+9 distance, 1d8+1/19–20) ; AS intimidation des morts-vivants (4 fois /jour) ; AL LM , JS Ref +5, Vig +8, Vol +14 ; For 17, Dex 9, Con 10, Int 10, Sag 22, Cha 12.

Compétences et dons. Bluff +14, Connaissances (religion) +13, Diplomatie +13, Intimidation +3, Renseignements +7 , Arme de prédilection (morgenstern), Création d'armes et armures magiques, Empreinte du Mal, Prestige, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Sort corrompu.

Maladie. Sammael a contracté la pourriture spirituelle.

Sorts préparés (6/8/8/6/6/5/4/2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *assistance divine, conservation d'organe, création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, soins superficiels* ; 1er – *arme magique**, *bouclier de la foi, chagrin d'amour, faveur divine, langue de Belzébuth, protection contre le Bien, rémission, soins légers* ; 2e – *arme spirituelle, endurance, force de taureau, immobilisation de personne, invisibilité**, *profanation, silence, sombre trait* ; 3e – *cercle nauséeux, flétrissement, négation de l'invisibilité, panoplie magique**, *protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4e – *confusion**, *convocation de monstres IV, détection du mensonge, lumière brûlante* corrompu, *poison psychique* ; 5e – *arrache-cœur, cercle de douleur, colonne de feu**, *injonction suprême, vision lucide* ; 6e – *barrière de lames**, *guérison suprême, nuage de l'achaïerai, passage dans l'éther* ; 7e – *convocation de monstres VII, mot de pouvoir étourdissant**.

* Sort de domaine. *Domaines* : Duperie (Bluff, Déguisement et Discrétion sont des competences de classe), Guerre (Arme de prédilection [morgenstern]).

Possessions. *Médaillon de Sagesse +4, harnois +1, écu en acier +1, morgenstern +1, arbalète légère +1, carquois des mensonges*, composantes matérielles maléfiques (6 doigts d'enfants humains), 5 doses de poudre de champignon.

Les serviteurs de Belzébuth

Un certain nombre d'otyughs rôdent dans le palais de Belzébuth. Ce dernier les tolère parce qu'ils ingurgitent les excréments qui, sans cela, auraient tôt fait d'anéantir l'endroit sous l'effet de la malédiction d'Asmodée. Un grand nombre de ghargatules (cf. le Chapitre 8) sont aussi sur les lieux. Ils font office de garde rapprochée pour le Seigneur des Mouches. Belzébuth dispose également de trois gardes du corps diantrefosses, Teurn, Wysturak et Yaghog, tous trois dotés du maximum de points de vie et d'*anneaux de protection +4*.

Les Nyashk constituent le fleuron de l'armée de Belzébuth. Il s'agit de seize ensorceleuses gobelours fiélonnes, portant chacune un *sceptre caustique* et un casque façonné de manière à évoquer une tête de mouche géante. Ces soldats progressent impitoyablement sur le champ de bataille, déversant l'acide de leurs sceptres et lançant des sorts aussi dévastateurs que *cône de froid* et *désintégration*.

Vashaak Ratoth Bruu est le rejeton de l'une des méduses les plus puissantes de la Vieille Comtesse. Sa mère en fit cadeau à Belzébuth comme pour marquer le début d'une alliance avec sa maîtresse. L'association n'est pas encore consommée, mais Belzébuth est malgré tout plutôt enchanté de son homme méduse. Vashaak est désormais l'employé principal de Belzébuth, se substituant aux mains de l'archidiable dans toutes sortes de tâches, dont la plupart sont répugnantes, même selon les critères de Vashaak. Vashaak porte un masque de fer afin de bloquer son regard pétrifiant et enveloppe ses serpents autour d'une simple chaîne sur le sommet de son crâne. Ces deux objets peuvent être ôtés très rapidement (au prix d'une action libre) si Vashaak doit se battre.

Soldats Nyashk (16). Gobelours fiélon, femelle, Ens12 ; FP 16 ; humanoïde (gobelinoïde) de taille M ; DV 3d8+9 plus 12d4+36 ; pv 100 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 14, pris au dépourvu 13) ; Att dague de maître (+12/+7 corps à corps, 1d4+3/19–20), ou arbalète légère de maître (+13 distance, 1d8/19–20) ; AS châtiment du Bien (1 fois/jour) ; Part résistance au froid (20), vision dans le noir (18 m), RD (10/+3), résistance au feu (20) ; RM 25 ; AL LM ; JS Réf +11, Vig +8, Vol +13 ; For 17, Dex 18, Con 16, Int 13, Sag 14, Cha 17

Compétences et dons. Alchimie +5, Artisanat (ferronnerie) +8, Concentration +10, Connaissance des sorts +10, Connaissances (mystères) +10, Déplacement silencieux +11, Détection +5, Discrétion +7, Escalade +4, Perception auditive +5 ; Création de sceptres magiques, Disciple des ténèbres, Quintessence des sorts, Vigilance, Volonté de fer

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, chacune des Nyashk peut effectuer une attaque normale qui inflige 15 points de dégâts supplémentaires à un adversaire d'alignement bon.

Sorts connus (6/7/7/7/6/5/3 ; DD du jet de sauvegarde 13 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, réparation, son imaginaire* ; 1er – *armure de mage, contact glacial, décharge électrique, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e – *cécité/surdité, flèche acide de Melf, image miroir, invisibilité, toile d'araignée* ; 3e – *boule de feu, clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, vol* ; 4e – *charme-monstre, convocation de monstres IV, ténèbres des damnés* ; 5e – *cône de froid, domination* ; 6e – *désintégration*.

Possession : *sceptre caustique*, casque en forme de tête de mouche, arbalète légère de maître, 12 carreaux, 6 dagues de maître.

Vashaak Ratoth Bruu. Méduse, mâle, Moi10 ; FP 17 ; humanoïde monstrueux de taille M ; DV 6d8+24 plus 10d8+40 ; pv 131 ; Init +6 ; VD 18 m ; CA 30 (contact 24, pris au dépourvu 24) ; Att attaque à mains nues (+16/+11/+6 corps à corps, 1d10+3), serpents (+11 corps à corps, 1d4+1 et venin) ; AS déluge de coups, regard pétrifiant, *ki* (+1), venin, attaque étourdissante (10 fois/jour) ; Part vision dans le noir (18 m), esquive totale, déplacement accéléré, esquive surnaturelle, envol du héron, pureté physique, chute ralentie (15 m), sérénité, plénitude physique (20) ; AL LM ; JS Réf +18, Vig +13, Vol +18 ; For 16, Dex 22, Con 18, Int 14, Sag 22, Cha 16.

Compétences et dons. Artisanat (sculpture) +12, Bluff +12, Déguisement +12, Déplacement silencieux +13, Détection +15, Diplomatie +10, Discrétion +15, Évasion +15, Intimidation +5, Natation +12, Représentation +14, Saut +12 ; Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe, Tir à bout portant, Tir de précision, Uppercut.

Déluge de coups. Vashaak peut effectuer une attaque supplémentaire par round, en exploitant son bonus de base à l'attaque maximal, mais dans ce cas, toutes ses attaques (y compris celle-ci) subissent un malus de –2 aux jets d'attaque.

***Ki* (Sur).** Les attaques à mains nues de Vashaak peuvent blesser un adversaire bénéficiant d'une réduction des dégâts, comme si un bonus d'altération de +1 leur était conféré.

Regard pétrifiant (Sur). Le regard de Vashaak peut transformer à jamais en pierre les adversaires situés dans un rayon de 9 mètres (Vigueur, annule, DD 16).

Venin (Ext). Vashaak inocule son venin (Vigueur, DD 17) chaque fois qu'il réussit une attaque de serpents. L'effet initial inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, l'effet secondaire un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.

Attaque étourdissante (Sur). Dix fois par jour, Vashaak peut étourdir une créature qu'il est capable de blesser. S'il atteint un tel adversaire, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sous peine de se retrouver étourdi pendant 1 round, en plus des dégâts normaux de l'attaque. Les créatures qui sont immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectées par ce pouvoir.

Esquive surnaturelle (Ext). Si Vashaak se trouve exposé à une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié (telle que le sort *boule de feu*), il ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi et seulement la moitié des dégâts sur une sauvegarde manquée.

Envol du héron. Les distances maximales de saut de Vashaak ne sont pas limitées par sa taille (cf. le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*).

Pureté physique. Vashaak est immunisé contre toutes les maladies, sauf celles qui sont d'origine magique (comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies).

Chute ralentie. Pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, Vashaak est capable de freiner ses chutes. Il subit alors les dégâts liés à la chute comme si celle-ci était raccourcie de 6 mètres.

Sérénité. Vashaak bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Plénitude physique (Sur). Vashaak peut lui-même se soigner, jusqu'à un total de 20 points de vie par jour qu'il peut répartir sur plusieurs utilisations.

Possessions. *Bracelets d'armure +3, aiguilles du livreur de souffrances.*

MÉPHISTOPHÉLÈS, SEIGNEUR DU HUITIÈME

Extérieur (Loi, Mal) de taille G
Dés de vie : 38d8+342 (513 pv)
Initiative : +13
Vitesse de déplacement : 12 m, vol 30 m (moyenne)
CA : 47 (–1 taille, +9 Dex, +9 intuition, +20 naturelle), contact 27, pris au dépourvu 38
Attaques : *très grande corsèque +5* (+50/+45/+40/+35 corps à corps)
Dégâts : *très grande corsèque +5* 2d6+17 et 1d6 de feu ou 1d6 de froid/x3
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m ; 4,50 m avec corsèque
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts
Particularités : baatezu, RD (20/+7), flammes de l'enfer, Extérieur, régénération (10), RM 43, *convocation de baatezus*
Jets de sauvegarde : Réf +30, Vig +30, Vol +32
Caractéristiques : For 27, Dex 29, Con 28, Int 29, Sag 33, Cha 30
Compétences : Acrobaties +30, Alchimie +28, Bluff +48, Concentration +47, Connaissance des sorts +47, Connaissances (histoire) +28, Connaissances (mystères) +47, Connaissances (plans) +47, Contrefaçon +28, Déplacement silencieux +47, Diplomatie +56, Discrétion +43, Équilibre +30, Fouille +47, Intimidation +52, Langage secret +34, Perception auditive +49, Psychologie +49, Renseignements +29, Saut +29, Scrutation +47
Dons : Attaque en puissance, Création d'objets merveilleux, École renforcée (Évocation), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Extension d'effet, Magie du Mal renforcée, Science de l'initiative, Sombreverbe, Sort souillé

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 29
Trésor : normal (x4)
Alignement : loyal mauvais
Évolution possible : –

Méphistophélès est un archidiable qui jouit depuis très longtemps d'une énorme influence sur les Enfers. Il est l'allié de Dispater et le rival implacable de Belzébuth. Méphistophélès règne sur les déserts

glacés de Cania, la huitième strate des Neuf Enfers. C'est ainsi qu'il s'est progressivement immunisé contre le froid, après s'être exposé avec détermination aux températures les plus extrêmes de Cania.

Méphistophélès aime à donner l'image de quelqu'un de charmant, courtois et d'une vivacité d'esprit en apparence commune. Lorsqu'il évolue dans l'intimité de son palais, une citadelle appelée Méphistar, il se montre d'un tempérament insupportable et entre fréquemment dans des colères tonitruantes. C'est de cette construction édifiée sur un immense glacier de la strate gelée qu'il commande ses légions de gélugons, dont l'une n'a d'autre mission que de garder l'entrée de Nessus, le fond du puits qu'habite Asmodée.

Cependant, Méphistar s'est dernièrement transformée en un lieu de flammes ardentes au cœur de la plaine glacée, et les gélugons ont lentement migré ailleurs, pour laisser la place à des diantrefosses, des cornugons et autres barbazus. Méphistophélès a mis au point une forme d'énergie corrompue, extrêmement chaude, connue sous le nom de feu des enfers, qu'il puise dans l'essence même du plan. Bien des archidiables et leurs servants l'ont depuis adoptée, mais aucun ne la maîtrise comme Méphistophélès. Pour parfaire son expertise, il a en effet entrepris d'étudier les arcanes, en particulier l'évocation. Méphistophélès se forge chaque jour une réputation un peu plus affirmée d'archidiable du paradoxe.

Mesurant 2,70 mètres, arborant une peau rouge infernale, des ailes de chauve-souris, des yeux blancs, des cheveux noirs et des cornes qui émergent de son front, Méphistophélès aime faire ressortir à l'extrême son apparence des plus diaboliques. Il s'enveloppe de capes noires flottant au vent, et porte une corsèque à trois pointes.

Méphistophélès adopte régulièrement de nouveaux symboles. Le dernier en date se présente sous la forme d'une main écarlate aux ongles noirs, enveloppée de flammes obscures.

Combat

Méphistophélès préfère se servir de ses sorts et pouvoirs magiques plutôt que d'engager un combat rapproché. Il invoque d'autres diables pour se battre à sa place et se poste à l'arrière pour pouvoir tranquillement faire pleuvoir destruction et flammes sur ses ennemis. Il n'hésitera pas à se téléporter si le danger se fait trop pressant.

Flammes de l'enfer. Méphistophélès est constamment enveloppé de flammes noires. Ainsi, son contact inflige 2d6 points de dégâts impies. De plus, toute personne qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de l'archidiable subit ces mêmes dégâts si tel est le désir de Méphistophélès.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, boule de feu, cercle magique contre le Bien, charme-monstre, création de mort-vivant dominant, détection de la magie, détection du Bien, dissipation suprême, feu des enfers, furtivité du fiélon, image accomplie, localisation d'objet, localisation de créature, mur de feu, mur de glace, prestance diabolique, profanation, quête, restauration, résurrection, sanctification maléfique, scrutation, suggestion, téléportation sans erreur, tempête de feu des enfers, ténèbres maudites* et *vision lucide*, à volonté ; *nuée de météores, symbole* (tous) et *souhait*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort.

Sorts. Méphistophélès lance ses sorts comme le ferait un magicien de niveau 15 spécialisé dans l'Évocation. Ses laboratoires de Méphistar abritent des grimoires qui contiennent tous les sorts profanes existants, ce qui lui permet de préparer exactement ceux qu'il désire, si ce n'est ceux des écoles qui lui sont interdites (Illusion et Enchantement).

Sorts préparés (5/8/7/7/7/7/5/4/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort, ou 21 + niveau du sort pour les évocations et les sorts du Mal, ou encore 23 + niveau du sort pour les évocations du Mal). 0 – *langue mordue, manipulation à distance* (x2), *noir, signature magique* ; 1er – *armure de mage* (x2), *bouclier* (x2), *noir sac, projectile magique* (x3) ; 2e – *endurance, force de taureau, gardeciel* (x2), *grâce féline, toile d'araignée* (x2) ; 3e – *lenteur, projectile magique* à effet étendu (x2), *rapidité* (x2), *sombre trait* souillé (x2) ; 4e – *détection de la scrutation, flèche acide de Melf* à effet étendu, *œil du mage, poison psychique, projectile magique* souillé à effet étendu, *sphère d'isolement d'Otiluke, ténèbres des damnés* ; 5e – *appel de destrier noir, bouclier de feu* souillé, *communication à distance, cône de froid, éclair* à effet étendu, *mur de force* ; 6e – *cône de froid* souillé, *désintégration, éclair multiple, éclair* souillé à effet étendu, *mauvais œil* ; 7e – *cage de force, cône de froid* à effet étendu, *tornade acérée, tourne-trippes* ; 8e – *boule de feu à retardement* souillé, *flétrissure, mur prismatique*.

Baatezu. Méphistophélès peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, il voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Méphistophélès est immunisé contre le feu, le froid et le poison, et il bénéficie d'une résistance à l'acide de (20).

Extérieur. Méphistophélès ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Régénération (Ext). Méphistophélès subit normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +4.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Deux fois par jour, Méphistophélès peut convoquer automatiquement 1d4+1 gélugons ou 1d3 diantrefosses.

Possessions. Méphistophélès manie une *très grande corsèque +5* qui peut être, selon son désir du moment, de feu intense ou de froid intense. De plus, cette arme permet à son porteur de renforcer ses pouvoirs magiques de *feu des enfers* et de *tempête de feu des enfers*, de manière à ce qu'ils infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Les desseins de Méphistophélès

Méphistophélès désire aujourd'hui ce qu'il a de tous temps voulu : régner sur les Neuf Enfers. De tous les intrigants de l'Enfer, et il en existe de nombreux, il est le plus franc quant à ses objectifs. Méphistophélès a annoncé devant Asmodée qu'il regnera un jour à sa place. Asmodée a pourtant jusqu'ici toléré les vues de Méphistophélès sur son sombre trône, certainement parce qu'il est plus directement opposé à Belzébuth.

Les plans de Méphistophélès sont toujours radicaux et spectaculaires, contrairement aux réalisations subtiles et empreintes de ruse de certains des autres archidiables. Par exemple, durant l'Expiation, il se forgea une nouvelle identité, en la personne de Molikroth, puis « destitua » Méphistophélès pour régner au nom de Molikroth. D'aucuns pensent qu'il s'agissait là d'une tromperie destinée à mettre au grand jour les traîtres de son entourage. Ceux qui aidèrent alors « Molikroth » à renverser Méphistophélès ont depuis été éliminés.

Méphistophélès adore être vénéré tel un dieu et il cherche actuellement à agrandir le nombre de ses sectaires dans le plan Matériel.

Le culte de Méphistophélès

Les sectes en l'honneur de Méphistophélès sont peu nombreuses, probablement parce que bien des mortels ne réalisent pas qu'Asmodée et Méphistophélès sont des entités différentes. L'archidiable dispose néanmoins de quelques fidèles issus en particulier d'une nouvelle religion que ses sectaires tentent de promouvoir : l'adoration du « dieu du feu des enfers ». Cette secte présente un attrait à la fois pour des adorateurs du diable insatisfaits de leurs précédentes divinités et pour les adulateurs du feu.

Les temples de Méphistophélès sont truffés de fosses enflammées, généralement appareillées de manière à s'embraser soudainement aux moments opportuns. L'autel classique consiste en une grande dalle de pierre noircie par les immolations par le feu qui y sont accomplies.

Les prêtres qui se réclament de Méphistophélès, appelés les « garants du feu des enfers » ou les « maîtres du feu des enfers », s'habillent en rouge et noir et portent des corsèques. Ils s'abstiennent généralement de parler, et quand ils doivent s'exprimer, ils le font en hurlant. Ils ont habituellement accès aux domaines des Diables, du Feu et du Mal.

Sectaires. Nhagruul est à la tête d'une troupe de géants qui vénère Méphistophélès. Le temple qu'elle dirige est gardé par des molosses sataniques ainsi que par deux élémentaires du Feu de taille G qu'elle a fait venir jusque là par le biais d'un sort d'*allié d'outreplan*. Elle projette de faire émerger les siens des collines où ils vivent pour détruire les communautés humaines et elfes voisines. Mais elle doit tout d'abord renverser le roi géant du feu de la région, qui ne vénère pas son dieu, pas plus qu'il ne partage son point de vue. En attendant le moment où elle sera prête à prendre le pouvoir, elle se contente de conduire les prières pour une petite coterie de géants, disciples de Méphistophélès.

Nhagruul, maître du feu des enfers. Géant du feu, femme, Prê9 ; FP 19 ; géant (Feu) de taille G ; DV 15d8+135 plus 9d8+81 ; pv 323 ; Init +0 ; VD 12 m ; CA 17 (contact 9, pris au dépourvu 17) ; Att *très grande corsèque vampirique +1* (+28/+23/+18 corps à corps, 2d6+19/x3), ou rocher (+16 distance, 2d6+12) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m ; AS intimidation des morts-vivants (4 fois/jour), jet de rochers ; Part vision dans le noir (18 m), créature du Feu, réception de rochers ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +24, Vol +16 ; For 34, Dex 10, Con 28, Int 15, Sag 20, Cha 13.

Compétences et dons. Concentration +21, Connaissance des sorts +11, Connaissances (religion) +8, Détection +14, Discrétion –4, Escalade +18, Saut +18, Scrutation +11 ; Attaque en puissance, Création d'armes et armures magiques, Création de baguettes magiques, Empreinte du Mal, Enchaînement, Maniement des armes de guerre (corsèque), Succession d'enchaînements.

Jet de rochers (Ext). Nhagruul bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque lorsqu'elle lance des rochers (déjà pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus). Elle peut jeter des rochers pesant 20 à 25 kg chacun (objets de taille P pour elle) à une distance maximale égale à cinq fois le facteur de portée (qui est de 36 mètres).

Créature du feu (Ext). Nhagruul est immunisée contre les dégâts de feu mais subit le double des dégâts causés par le froid à moins qu'un jet de sauvegarde visant à diminuer les dégâts de moitié ne soit autorisé, auquel cas elle ne subit que la moitié des dégâts en cas de réussite et le double en cas d'échec.

Réception de rochers (Ext). Nhagruul peut intercepter les rochers de taille P, M ou G (ou les projectiles de forme semblable). Une fois par round, elle peut effectuer un jet de Réflexes pour tenter d'attraper au vol un tel projectile qui l'aurait autrement touchée. Le DD du jet de sauvegarde est de 15 pour un rocher de taille P, 20 pour une taille M et 25 pour une taille G. Si le projectile bénéficie d'un bonus à l'attaque d'origine magique, le DD augmente d'autant. Nhagruul doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

Sorts préparés (6/7/6/5/4/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, réparation, soins superficiels* ; 1[er] – *anathème, arme magique, bouclier de la foi, convocation de monstres I, faveur divine, mains brûlantes**, *soins légers* ; 2[e] – *endurance, flammes**, *force de taureau, immobilisation de personne, résistance aux énergies destructives, ténèbres* ; 3[e] – *dissipation de la magie, masochisme, prestance diabolique**, *prière, soins importants* ; 4[e] – *feu des enfers**, *immunité contre les sorts, soins intensifs* (x2) ; 5[e] – *bouclier de feu**, *colonne de feu, exécution.*

* Sort de domaine. *Domaines* : Diables (bonus de +9 sur un jet de Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Psychologie, 1 fois/jour), Feu (repousse les créatures de l'eau et intimide les créatures du feu).

Possessions. *Très grande corsèque +1 vampirique, anneau de combat maléfique, baguette de feu des enfers* (29 charges).

Les serviteurs de Méphistophélès

L'atmosphère de la salle du trône de Méphistophélès est constamment chargée de chants en son honneur. Ces sons émanent de la voix d'Antilia, une elfique demi-fiélonne à la beauté sombre, qui arbore, à l'instar de son maître, peau et ailes de chauve souris de couleur rouge. Elle n'est autre que la propre fille de Méphistophélès, même si aucun courtisan n'en est conscient. Elle fait croire à Belzébuth qu'elle espionne pour son compte à Méphistar, alors qu'elle joue un double jeu et lui transmet des informations falsifiées.

Testaron est un nouvel arrivant à la cour de Méphistophélès. Répondant favorablement à plusieurs magnifiques présents, ce dragon est venu du plan Matériel pour exacerber les allures d'interdit de la salle du trône de Méphistophélès. Sa seule tâche consiste à se prélasser dans l'immense salle en forçant son côté terrifiant. Jusqu'ici, on peut dire que cela a marché.

Méphistophélès est aussi à la tête d'un grand nombre de diables extrêmement puissants, dont font évidemment partie les 9 999 gélugons qui, selon la rumeur, gardent les portes de Nessus.

Antilia. Demi-fiélon demi-elfe, femme, Bard20 ; FP 22 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 20d6+83 ; pv 143 ; Init +7 ; VD 9 m, vol 9 m (moyenne) ; CA 27 (contact 22, pris au dépourvu 20) ; Att morsure (+18 corps à corps, 1d4+3), 2 griffes (+13 corps à corps, 1d4+1), ou *arc long de force* (+3) *+2 maléfique* avec *flèches +2* (+26/+21/+16 distance, 1d8+7/x3), ou *épée longue taraudeuse +1* (+19/+14/+9 corps à corps, 1d8+5/19–20) ; AS pouvoirs magiques ; Part résistance à l'acide (20), savoir bardique (+22), musique de barde (contre-chant, *fascination*, encouragement, inspiration, inspiration héroïque, *suggestion*, [20 fois/jour]), résistance au froid (20), vision dans le noir (18 m), résistance à l'électricité (20), caractéristiques raciales des elfes, résistance au feu (20), immunité contre le poison ; AL LM ; JS Réf +19, Vig +10, Vol +13 ; For 17, Dex 24, Con 18, Int 15, Sag 12, Cha 23.

Compétences et dons. Connaissances (mystères) +17, Connaissances (plans) +25, Décryptage +23, Détection +21, Diplomatie +8, Fouille +22, Perception auditive +23, Psychologie +12, Représentation +23, Vol à la tire +26 ; Arme en main, Attaque éclair, Disciple

des ténèbres, Écriture de parchemins, Esquive, Robustesse, Souplesse du serpent.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite, empoisonnement* et *ténèbres*, 3 fois par jour ; *blasphème, contagion, convocation de monstres IX, destruction, flétrissure, profanation, sanctification maléfique* et *ténèbres maudites*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort.

Savoir bardique. Antilia peut effectuer un jet de savoir bardique à chaque fois qu'il faut déterminer si elle détient des informations importantes au sujet d'objets légendaires, de personnes de marque ou d'endroits connus.

Musique de barde. Vingt fois par jour, Antilia peut faire usage de ses chants ou poèmes pour produire des effets magiques.

Contre-chant (Sur). Antilia peut contrer les effets magiques à base de son. Toute créature située à 9 mètres ou moins d'elle peut utiliser le jet de Représentation d'Antilia à la place de son jet de sauvegarde contre de tels effets.

Fascination (*Mag*). Antilia peut faire en sorte qu'une créature qui est située à 27 mètres ou moins d'elle, et qui peut l'entendre et la voir, se retrouve *fascinée* par elle (DD du jet de Volonté égal au jet de Représentation d'Antilia).

Inspiration héroïque (Sur). Antilia est capable d'inspirer jusqu'à quatre créatures dans un rayon de 9 mètres, au point d'en faire provisoirement des héros qui bénéficient de 2 dés de vie temporaires supplémentaires, d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur.

Inspiration (Sur). Antilia peut conférer à un allié situé à 9 mètres ou moins un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'une compétence choisie.

Encouragement (Sur). Antilia peut conférer aux alliés qui sont à même de l'entendre un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets magiques de charme et de terreur, ainsi qu'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Suggestion (*Mag*). Antilia peut faire une suggestion (comme le sort du même nom) à une créature qu'elle a au préalable *fascinée*. Un jet de Volonté (DD 19) permet de résister à ces effets.

Caractéristiques raciales des elfes. Antilia est immunisée contre les effets magiques de sommeil. Elle bénéficie d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les enchantements. Elle possède également la vision nocturne (qui lui permet de voir deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité) et a le droit à un jet de Fouille automatique dès qu'elle s'approche à 1,50 mètre ou moins d'une porte secrète ou dissimulée, comme si elle la cherchait activement. Antilia bénéficie des dons automatiques Maniement des armes de guerre (arc court composite, arc long, arc long composite, épée longue et rapière) et d'un bonus racial de +2 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive (pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus).

Extérieur. Antilia bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres). Elle ne peut être ni ramenée à la vie ni ressuscitée.

Sorts connus (4/6/6/5/5/5/5 ; DD du jet de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, illumination, lumière, ouverture/fermeture, prestidigitation, son imaginaire* ; 1er – *chagrin, charme-personne, convocation de monstres I, frayeur, soins légers* ; 2e – *cacophonie, chant de la mort pustuleuse, danse destructrice, image miroir, silence* ; 3e – *charme-monstre, cri étourdissant, manipulation des sons, rapidité, sphère d'invisibilité* ; 4e – *convocation de monstres IV, immobilisation de monstre, invisibilité suprême, mythes et légendes, soins intensifs* ; 5e – *cercle de guérison, image prédéterminée, leurre, mirage, songe* ; 6e – *image permanente, mauvais œil, rapidité de groupe, suggestion de groupe.*

Possession. *Arc long de force* (+2) *+2 maléfique, 20 flèches +2, épée longue +1 taraudeuse, anneau de protection +5, bracelets d'armure +4, robe de vision totale, baguette de cri étourdissant* (21 charges), *potion de lévitation, potion de vol.*

Testaron. Vieux dragon rouge, mâle ; FP 19 ; dragon (Feu) de taille Gig ; DV 28d12+196 ; pv 378 ; Init +6 , VD 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 35 (contact 8, pris au dépourvu 33) ; Att morsure (+36 corps à corps, 4d6+12), 2 griffes (+31 corps à corps, 2d8+6), 2 ailes (+31 corps à corps, 2d6+6), queue (+31 corps à corps, 2d8+18) , Esp/all 6 m x 12 m/4,50 m ; AS souffle, écrasement (4d6+25), présence terrifiante, pouvoirs magiques, sorts, balayage de queue (2d6+25) ; Part vision aveugle (72 m), RD (10/+1), créature du Feu, immunités, sens surdéveloppés ; RM 24 ; AL CM ; JS Réf +18, Vig +23, Vol +20 ; For 35, Dex 14, Con 25, Int 22, Sag 18, Cha 22.

Compétences et dons. Bluff +34, Concentration +35, Connaissance des sorts +34, Connaissances (géographie) +34, Connaissances (histoire) +34, Connaissances (mystères) +34, Détection +34, Diplomatie +40, Discrétion –10, Évasion +30, Fouille +34, Intimidation +10, Perception auditive +34, Psychologie +18, Saut +40, Scrutation +34 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, École renforcée (Évocation), Enchaînement, Science de l'initiative, Vigilance, Vol stationnaire.

Souffle (Sur). Tous les 1d4 rounds, Testaron peut souffler un cône de feu de 18 mètres de long qui inflige 16d10 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts, DD 31).

Écrasement (Ext). Lorsqu'il les survole, Testaron peut atterrir sur des adversaires de taille M ou inférieure au prix d'une action simple et les écraser de tout son corps. Cette attaque affecte autant de créatures que le corps de Testaron peut en recouvrir. Chaque créature comprise dans la zone concernée doit réussir un jet de Réflexes (DD 31) sous peine de se retrouver immobilisée et de recevoir automatiquement 4d6+25 points de dégâts contondants. Après cela, si Testaron choisit de maintenir ses ennemis immobilisés, veuillez traiter cela comme une situation de lutte normale. Tant qu'elles restent immobilisées, les créatures subissent les dégâts liés à l'écrasement chaque round.

Présence terrifiante (Ext). Testaron peut terrifier ses ennemis par sa seule présence. Ce pouvoir agit automatiquement sur un rayon de 72 mètres dès que Testaron attaque, charge ou survole ses adversaires. Les créatures susceptibles d'être affectées (celles qui ont moins de 28 DV) qui réussissent un jet de Volonté (DD 30) bénéficient alors d'une immunité contre la présence terrifiante de Testaron pendant 24 heures. Par contre, sur un échec, toute créature de 4 DV ou moins se retrouve paniquée pendant 4d6 rounds et toutes celles qui ont 5 DV ou plus sont secouées pendant 4d6 rounds. Testaron est immunisé contre le pouvoir de présence terrifiante des autres dragons.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 8 fois par jour ; *suggestion*, 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 11. DD du jet de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort.

Balayage de queue. Testaron peut effectuer un violent balayage de la queue au prix d'une action simple. Cette attaque affecte les créatures de taille P ou inférieure dans un demi-cercle d'un rayon de 6 mètres, centré sur son arrière-train. Toute créature concernée qui manque son jet de Réflexes (DD 31) subit 2d6+25 points de dégâts. Un jet de sauvegarde réussi réduit les dégâts de moitié.

Vision aveugle (Ext). Testaron est capable de détecter la présence de créatures par des moyens autres que visuels (généralement son ouïe et son odorat, mais aussi sur d'autres détails apparemment anodins comme les vibrations) sur une distance de 72 mètres.

Créature du Feu (Ext). Testaron est immunisé contre les dégâts de feu mais subit le double des dégâts causés par le froid à moins qu'un jet de sauvegarde visant à diminuer les dégâts de moitié ne soit autorisé, auquel cas il ne subit que la moitié des dégâts en cas de réussite et le double en cas d'échec.

Immunités (Ext). Immunisé contre le sommeil et la paralysie.

Sens surdéveloppés (Ext). Testaron voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité et deux fois plus loin sous un éclairage normal. Testaron bénéficie également de la vision dans le noir avec une portée de 240 mètres.

Sorts connus (6/8/8/7/7/5 ; DD du jet de sauvegarde égal a 16 + niveau du sort, ou 18 + niveau du sort pour les évocations). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, regard déstabilisant, son imaginaire* ; 1er – *armure de mage, bouclier, langue de lianes, projectile magique, transfert de blessure* ; 2e – *flou, fou rire de Tasha, lévitation, nuée grouillante, toile d'araignée* ; 3e – *boule de feu, clignotement, dissipation de la magie, rapidité* ; 4e – *ancre dimensionnelle, invisibilité suprême, porte dimensionnelle* ; 5e – *domination, mur de pierre.*

ASMODÉE, SEIGNEUR DU NEUVIÈME

Extérieur (Loi, Mal) de taille G
Dés de vie : 35d8+350 (507 pv)
Initiative : +10
Vitesse de déplacement : 12 m, vol 36 m (parfaite)
CA : 49 (–1 taille, +6 Dex, +9 intuition, +25 naturelle), contact 24, pris au dépourvu 43
Attaques : *sceptre de rubis d'Asmodée (massue +6 maudite)* (+55/+50/+45/+40 corps à corps)
Dégâts : *sceptre de rubis d'Asmodée (massue +6 maudite)* 1d8+28 et 4d8+20 *blessure critique*
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : regard glaçant, soumission, regard terrifiant et affaiblissant, pouvoirs magiques, sorts
Particularités : baatezu, RD (20/+7), Extérieur, régénération (15), RM 45, *convocation de baatezus*
Jets de sauvegarde : Réf +25, Vig +29, Vol +31
Caractéristiques : For 40, Dex 23, Con 30, Int 30, Sag 34, Cha 30
Compétences : Alchimie +45, Bluff +45, Concentration +45, Connaissance des sorts +45, Connaissances (mystères) +45, Connaissances (nature) +18, Connaissances (plans) +26, Connaissances (religion) +45, Déguisement +45, Déplacement silencieux +23, Détection +47, Diplomatie +53, Discrétion +19, Estimation +26, Fouille +45, Intimidation +49, Langage secret +47, Perception auditive +47, Psychologie +47, Renseignements +45, Scrutation +45
Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Création de sceptres magiques, Efficacité des sorts accrue, Expertise du combat, Pouvoir magique souillé, Quintessence des pouvoirs magiques, Science de l'initiative, Sombreverbe

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 32
Trésor : normal (x4)
Alignement : loyal mauvais
Évolution possible : —

Asmodée l'archifiélon, le suzerain de l'ensemble des ducs de l'Enfer, règne sur toutes les espèces diaboliques et demeure le maître incontesté des Neuf Enfers. Même les divinités qui ont élu domicile dans ce plan montrent un énorme respect envers Asmodée.

Asmodee est certainement plus ancien que n'importe lequel des diables des Enfers, même si certains racontent qu'il n'est pas le tout premier souverain du plan. À l'inverse, d'autres prétendent que c'est bien lui qui fut la source primitive du Mal dans tout le multivers.

Les agissements d'Asmodée apparaissent souvent plus que sibyllins aux yeux des observateurs extérieurs, mais c'est seulement parce que la plupart des êtres font preuve d'un manque de clairvoyance et d'une lenteur d'esprit manifestes. Les manigances d'Asmodée sont extrêmement tortueuses et insidieuses. Il voit toujours les choses à grande échelle, même si parfois, lorsque cela va dans son sens, il peut se montrer prêt à focaliser son attention sur la misérable existence d'une âme mortelle.

Au cours de l'Expiation, Asmodée montra qu'il était capable d'affronter pratiquement tous les autres archidiables de l'Enfer pour ressortir vainqueur, une fois la fumée dissipée. Sa seule volonté dicte qui doit régner sur chacune des strates de l'Enfer. Une fois par an, il réunit les archidiables dans sa demeure de Nessus, une forteresse appelée Malsheem. Personne n'a jusqu'ici osé refuser de se présenter. Même Levistus est à cette occasion brièvement libéré de sa prison pour pouvoir assister (et bouder) à cette réunion.

Asmodée mesure près de 4 mètres. Il présente une peau sombre étincelante et des cheveux noirs. Il a la beauté de la tempête. Ses yeux rouges luisent de la puissance des Enfers et sa tête est couronnée d'une paire de petites cornes rouge sombre. Il se vêt d'atours rouges et noirs de grande valeur dont le moindre élément représente l'équivalent de la dépense annuelle d'une nation entière. Bien entendu, il ne quitte jamais son *sceptre de rubis*, une pièce de joaillerie d'une finesse incomparable et d'un pouvoir magique immense.

Combat

Si jamais Asmodée devait se retrouver engagé dans un combat rapproché (ce qui a peu de chances d'arriver), il userait avant tout du pouvoir inestimable de son *sceptre de rubis*. Il y a fort à parier qu'il obligerait ainsi par ses pouvoirs ses ennemis à se soumettre à lui ou simplement à fuir. Si cela devait pourtant se solder par un échec, il se contenterait de changer d'endroit pour permettre à ses serviteurs de faire le travail à sa place.

Regard glaçant (Sur). Cette attaque (Volonté, annule, DD 37) a une portée de 9 mètres et agit comme un sort de *lenteur*, lancé par un ensorceleur de niveau 20, imposant également un malus de –5 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence pendant 24 heures.

Regard terrifiant et affaiblissant (Sur). Cette attaque (Volonté, annule, DD 37) a une portée de 18 mètres et agit comme un sort de *terreur*, lancé par un ensorceleur de niveau 20, infligeant également un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force aux créatures qui manquent leur jet de sauvegarde. Asmodée peut utiliser ce pouvoir ou son regard glaçant à son tour de jeu (mais pas les deux).

Soumission (Sur). Une fois par round, Asmodée peut, au prix d'une action simple, forcer une créature qui est à même de l'entendre et de le comprendre à effectuer un jet de Volonté (DD 37). En cas d'échec, la créature se soumet au souverain des Enfers pour une durée de 10d10 jours, prête à répondre au moindre des désirs d'Asmodée comme si chacune de ses requêtes était une *suggestion* contre laquelle elle ne s'était pas sauvegardée. Une cible qui réussit son jet de sauvegarde contre ce pouvoir y est immunisée à jamais.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, cercle magique contre le Bien, charme de groupe, charme-monstre, création de mort-vivant dominant, détection de la magie, dissipation suprême, domination universelle, feu des enfers, furtivité du fiélon, image accomplie, localisation suprême, misère, mur de feu, mur de glace, prestance diabolique, profanation, projection d'image, quête, restauration, résurrection, sanctification maléfique, suggestion, téléportation sans erreur, tempête de feu des enfers, ténèbres maudites et vision lucide* (comme un prêtre), à volonté ; *mot de pouvoir* (tous), *nuée de météores, résurrection suprême, souhait* et *symbole* (tous), 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort.

Sorts. Asmodée peut lancer des sorts comme le ferait un prêtre du niveau 20 ayant accès aux domaines des Diables et du Mal. Il reçoit un emplacement de sort supplémentaire en tant que sort de domaine pour chacun des niveaux de sorts du 1er au 9e, et il peut utiliser les pouvoirs accordés par ses domaines exactement comme le ferait un prêtre.

Sorts préparés (6/9/9/9/9/8/7/7/7/6 ; DD du jet de sauvegarde égal à 22 + niveau du sort). 0 – *assistance divine, langue mordue, noir, résistance* (x2), *soins superficiels* ; 1er – *bouclier de la foi, chagrin d'amour, détection du Bien, détection du Chaos, perception de la mort, queue du diable**, *rémission, soins légers* (x2) ; 2e – *délivrance de la paralysie, esquilles, essoufflement, membres chancelants, profanation**, *restauration partielle* (x2), *soins modérés* (x2) ; 3e – *communication avec les morts, délivrance des malédictions, dévastation, prestance diabolique**, *protection contre l'énergie négative, protection contre les énergies destructives* (*son*), *sadisme, soins importants, ténèbres profondes* ; 4e – *ancre dimensionnelle, arrêt cardiaque, communication à distance, détection du mensonge, feu des enfers**, *identification de coupable, puissance des enfers, soins intensifs* ; 5e – *annulation d'enchantement, arrache-cœur, colonne de feu* (x2), *dépravation, marque de la justice, rejet du Bien**, *rejet du Chaos* ; 6e – *barrière de lames, contrat intermédiaire**, *coquille antivie, guérison suprême, mille aiguilles, mise à mal, passage dans l'éther* ; 7e – *décret, destruction, emprisonnement d'âme, malédiction suprême, scrutation ultime* (x2), *tempête de feu des enfers** ; 8e – *bouclier de la Loi, exigence**, *guérison suprême de groupe* (x2), *tempête de feu* (x2), *tremblement de terre* ; 9e – *absorption d'énergie, capture d'âme, implosion, portail**, *saccage, tempête vengeresse*.

* Sort de domaine. *Domaines* Diables (bonus de +10 sur un jet de Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Psychologie, 1 fois/jour), Mal (bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour jeter les sorts du Mal).

Baatezu. Asmodée peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, il voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Asmodée est immunisé contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Extérieur. Asmodée ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Régénération (Ext). Asmodée subit normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +4.

Convocation de baatezus **(Mag).** À volonté, Asmodée peut convoquer automatiquement 1 diantrefosse ou 2 diables de n'importe quel autre type.

Possessions. Asmodée dispose du *sceptre de rubis d'Asmodée*, qui agit comme une *massue +6 maudite* infligeant les effets d'un sort de *blessure critique* (niveau de lanceur de sorts : 20) sur toute personne qu'il touche. Reportez-vous à la rubrique consacrée aux artefacts du Chapitre 6 pour une description détaillée des autres propriétés du *sceptre de rubis*.

Les dessins d'Asmodée

Asmodée tient avant toute chose à préserver le statu quo qui lui permet de demeurer le souverain suprême des Enfers. Après cela, il focalise son attention sur le déploiement général du Mal dans le multivers. Il s'oppose en particulier aux agissements de puissants célestes et des divinités d'alignement bon, et abhorre les forces démoniaques des Abysses dont la seule existence défie sa propre maîtrise du Mal.

Le culte d'Asmodée

Ceux que l'on appelle les adorateurs du diable sont presque tous des fidèles d'Asmodée. Le souverain des Enfers bénéficie en effet d'une suite de sectaires bien plus nombreuse que celles des autres archidiables, probablement même toutes réunies. De nombreux humanoïdes et créatures maléfiques vénèrent en effet Asmodée qu'ils considèrent comme un parangon de puissance et d'oppression. Ils espèrent en adhérant à sa cause avoir accès à une autorité qui restait jusque-là hors d'atteinte.

Les prêtres qui se réclament d'Asmodée affichent des personnalités affirmées et tyranniques qui dégagent un grand magnétisme, et jouissent généralement d'une influence politique appréciable. Asmodée est symbolisé par un poing griffu agrippant un crâne ou le sceptre à tête de rubis, plus délicat. Parfois, un simple pentacle inversé suffit à le représenter. Ses temples, généralement cachés au sein des villes ou dans leurs souterrains, sont truffés de ces symboles. Ils sont en général très bien équipés et bénéficient d'une protection efficace, car Asmodée sait récompenser financièrement ses adeptes.

L'arme de prédilection d'Asmodée est la masse d'armes. Ses prêtres ont généralement accès aux domaines des Diables, de la Loi et du Mal.

Sectaires. L'humain Gilliard de Rosan est l'exemple parfait de ce à quoi tous les prêtres d'Asmodée aspirent : il est riche, puissant et prestigieux. Il dirige une importante secte composée de nobles et de commerçants fortunés qui servent la nuit leur terrible seigneur tout en se faisant passer le jour pour de respectables membres de la société.

Gilliard de Rosan. Humain, homme, Nob6/Prê10/Disciple d'Asmodée 4 ; FP 20 ; humanoïde de taille M ; DV 6d8+6 plus 10d8+10 plus 4d6+4 ; pv 105 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 30 (contact 13, pris au dépourvu 27) ; Att *sceptre des seigneurs de la guerre* (fonctionnant comme une *épée de feu*) (+16/+11/+6 corps à corps, 1d8+2 et 1d6 de feu/19–20), ou *sceptre des seigneurs de la guerre* (fonctionnant comme une hache d'armes) (+19/+14/+9 corps à corps, 1d8+5/x3) ; AS intimidation des morts-vivants (10 fois/jour), pouvoirs magiques , Part secret éventé (2 fois/semaine), *convocation de chat d'enfer* , AL LM ; JS Réf +9, Vig +11, Vol +23 , For 12, Dex 17, Con 13, Int 13, Sag 21, Cha 25.

Compétences et dons. Alchimie +5, Bluff +19, Concentration +9, Connaissance des sorts +12, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (religion) +13, Diplomatie +21, Discrétion +1, Intimidation +18, Langage secret +18, Lecture sur les lèvres +8,



Perception auditive +14, Psychologie +9 ; Disciple des ténèbres, Écriture de parchemins, Empreinte du Mal, Esquive, Immunité contre le poison (urthanyk), Magie du Mal renforcée, Prestige, Volonté de fer.

Pouvoirs magiques. *Charme-personne* et *injonction*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 12. DD du jet de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort.

Secret éventé (Ext). Deux fois par semaine, Gilliard peut effectuer un jet de Renseignements en bénéficiant d'un bonus d'aptitude de +10. Cela lui permet d'apprendre, via duperie, perfidie et intimidation, des secrets normalement inaccessibles.

***Convocation de chat d'enfer* (Mag).** Gilliard peut convoquer 1 chat d'enfer, 1 fois par jour. Ce pouvoir agit comme le sort *convocation de monstres* (niveau de lanceur de sorts : 12).

Sorts préparés (6/8/6/6/5/5/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *conservation d'organe, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, résistance, soins superficiels* ; 1er – *bénédiction, bouclier de la foi, chagrin, faveur divine, langue de Baalzebul, queue du diable**, *soins légers* (x2) ; 2e – *arme spirituelle, force de taureau, immobilisation de personne, membres chancelants, œil du diable**, *silence* ; 3e – *dévastation, dissipation de la magie, masochisme, prestance diabolique**, *sadisme, soins importants* ; 4e – *empoisonnement, feu des enfers**, *immunité contre les sorts, soins intensifs* ; 5e – *colonne de feu* (x2), *dépravation, exécution, rejet du Bien**, *vision lucide* ; 6e – *création de mort-vivant**, *guérison suprême, mot de rappel*.

* Sort de domaine. *Domaines* : Diables (bonus de +10 sur un jet de Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Psychologie, 1 fois/jour), Mal (bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour jeter les sorts du Mal).

Possessions. *Sceptre des seigneurs de la guerre, cape de Charisme +6, cuirasse +4 de protection des damnés, écu en acier +4 résistante à la magie* (RM 15), *amulette d'armure naturelle +2, perle de thaumaturgie* (5e niveau), *cube de force, potion de vol*, parchemin de *ténèbres des damnés*, parchemin de *mise à mal*, parchemin de *saccage*, 3 doses de poison (urthanyk), 2 doses de poudre de champignon.

Les serviteurs d'Asmodée

Techniquement parlant, tous les diables sont des serviteurs d'Asmodée. Il n'en reste pas moins qu'il compte surtout sur un petit nombre d'entre eux, triés sur le volet. Six puissants hamatulas chasseurs de mortels, appelés les « traqueurs d'étincelles », le servent en tant qu'agents d'élite dans le plan Matériel.

Glasya est la fille d'Asmodée et de Bensozia (qui fut tuée par Levistus ce qui condamna par la suite ce dernier à son emprisonnement glacé). Pendant très longtemps, Glasya n'eut d'autre activité que de servir de compagne à Mammon, mais elle faisait surtout cela pour créer la discorde chez les autres archidiables, y compris son père, lorsqu'il lui en prenait l'envie. Aujourd'hui, elle fait partie de la cour de son père, mais elle se morfond de cette condition. Elle mesure environ 2,70 mètres et a l'allure d'une magnifique femme dotée d'ailes de chauve-souris et d'une longue chevelure noire. Sa peau a le teint du cuivre, la diablesse présente une queue fourchue et de petites cornes pointent sur sa tête.

Martinet représente la Loi au nom d'Asmodée pour de nombreuses affaires, en particulier les interactions avec les autres diables. En tant que tel, lorsque deux puissants résidents de l'Enfer sont en guerre, c'est à Martinet d'y mettre un terme dans le cas où le maître des Enfers ne souhaite pas laisser continuer ce conflit ouvert. Bien que Martinet ne soit pas aussi puissant que la plupart des autres archidiables, le simple fait d'être la bouche, les yeux et les oreilles d'Asmodée le fait bénéficier de bien plus de considération qu'il n'en mériterait autrement. Les menaces et les tirades des autres ne l'impressionnent nullement, et sa réplique est toujours cinglante.

Traqueurs d'étincelles (6). Hamatulas évolués Rôd1/Chasseur de mortels 10 ; FP 22 ; Extérieur (Loi, Mal) de taille G ; DV 21d8+84 plus 1d10+4 plus 10d10+40 ; pv 287 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 31 (contact 11, pris au dépourvu 31) ; Att 2 griffes (+32 corps à corps, 2d8+7) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m ; AS terreur, empalement (3d6+10), étreinte, cri vrillemortel, exécution mortelle, châtiment des mortels (1 fois/jour), pouvoirs magiques ; Part baatezu, griffes du fiélon suprême, détection de mortels, RD (10/+1), ennemi juré (humains, +1), traque mortelle (+4), peau mortelle (toutes), Extérieur, rejet de la magie mortelle, *convocation de baatezus* , RM 27 ; AL LM ; JS Réf +18, Vig +22, Vol +20 ; For 25, Dex 10, Con 18, Int 13, Sag 14, Cha 16.

Compétences et dons. Concentration +28, Déplacement silencieux +24, Détection +38, Diplomatie +7, Discrétion +30, Escalade +23, Fouille +34, Perception auditive +38, Psychologie +36 , Attaque en puissance, Disciple des ténèbres, Enchaînement, Expertise du combat, Magie de guerre, Pistage, Pouvoir magique rapide, Science du désarmement, Vigilance, Vrillemortel.

Terreur (Sur). Toute créature touchée par une attaque de traqueur d'étincelles doit réussir un jet de Volonté (DD 23) sous peine d'être affectée par l'équivalent du sort *terreur* lancé comme par un ensorceleur de niveau 9. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, une telle créature ne pourra plus subir les effets du pouvoir de terreur du traqueur d'étincelles responsable pendant 24 heures.

Empalement (Ext). Un traqueur d'étincelles inflige 3d8+10 points de dégâts à un adversaire saisi contre lequel il réussit un jet de lutte.

Étreinte (Ext). Si un traqueur d'étincelles réussit une attaque de griffes sur une créature de taille M ou inférieure, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte au prix d'une action libre, sans susciter d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +32). S'il réussit deux attaques de griffes sur le même adversaire, il peut utiliser son pouvoir d'empalement dans le même round. S'il réussit à assurer sa prise, le traqueur d'étincelles a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement ses griffes pour maintenir sa prise (malus de –20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de griffes chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Cri vrillemortel (Sur). Un traqueur d'étincelles peut, 1 fois par jour, pousser un cri qui étourdit tous les mortels dans un rayon de 15 mètres pendant 1 round (Vigueur, annule, DD 23).

Exécution mortelle (Sur). Une fois par jour, par un simple contact, un traqueur d'étincelles peut obliger un mortel à réussir un jet de Vigueur (DD 23) sous peine de mourir immédiatement.

Châtiment des mortels (Sur). Une fois par jour, un traqueur d'étincelles peut tenter de châtier un mortel au cours d'une attaque de corps à corps normale, bénéficiant ainsi d'un bonus de +2 au jet d'attaque et infligeant 20 points de dégâts supplémentaires. Si le traqueur d'étincelles châtie accidentellement une créature qui n'est pas mortelle, le pouvoir n'a aucun effet, mais son utilisation quotidienne est perdue.

Pouvoirs magiques. *Anathème, animation des morts, charme-personne, flammes, image accomplie, immobilisation de personne, profanation, pyrotechnie, suggestion* et *téléportation sans erreur*, à volonté ; *courroux de l'ordre* ou *ténèbres maudites*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 9. DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort.

Baatezu. Un traqueur d'étincelles peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, il voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Un traqueur d'étincelles est immunisé contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Griffes du fiélon suprême (Ext). Les coups de griffes du traqueur d'étincelles infligent 2d8+7 points de dégâts.

Détection des mortels (Sur). Un traqueur d'étincelles peut user de détection des mortels à volonté. Ce pouvoir reproduit les effets du sort *détection des morts-vivants*, si ce n'est qu'il permet de détecter les mortels.

Ennemi juré/traque mortelle (Ext). Un tel traqueur d'étincelles bénéficie d'un bonus de +4 contre les mortels aux jets d'attaque, de dégâts, de Bluff, de Détection, de Perception auditive et de Sens de la nature. Ces bonus passent à +5 lorsqu'ils concernent plus spécifiquement des humains. Le bonus aux dégâts s'applique aussi aux armes de jet lorsque la cible est située dans un rayon de 9 mètres (le traqueur d'étincelle ne saurait viser avec précision au-delà de cette portée). Par contre, le bonus aux dégâts n'est pas applicable face aux créatures immunisées contre les coups critiques.

Peau mortelle (Sur). En greffant magiquement des bouts de chair mortelle à son corps, un traqueur d'étincelles gagne le pouvoir de se transformer (cf. le sort *métamorphose*) en n'importe quelle forme mortelle. Si la chair utilisée est celle de l'individu singé, la durée est permanente. Si la chair est celle d'un individu du même type que la forme empruntée, la durée s'élève à 1 heure. Si la chair n'est pas du type de la forme adoptée, la durée n'est que de 10 minutes. Dans tous les cas, le traqueur d'étincelles peut mettre fin au pouvoir au prix d'une action simple. Pour le reste, ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort de *métamorphose* et le traqueur d'étincelles peut y faire appel 1 fois par jour.

Extérieur. Un traqueur d'étincelles ne peut être ni ramené à la vie ni ressuscité.

Rejet de la magie mortelle (Sur). Un traqueur d'étincelles bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques utilisés par les mortels.

Convocation de baatezus **(Mag).** Une fois par jour, un traqueur d'étincelles peut tenter de convoquer 2d10 lémures (50 % de chances de succès) ou 1 hamatula (35 % de chances).

Sorts connus (3/3/3/1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 1er – *chagrin d'amour, charme-personne, détection du Bien, frayeur, protection contre le Bien, regard déstabilisant, sommeil* ; 2e – *cercle magique contre le Bien, détection de l'invisibilité, détection de pensées, immobilisation de personne, membres chancelants, regard maléfique, toile d'araignée* ; 3e – *antidétection, dévastation, écorcheur, lance maléfique, reflet inquisiteur, scrutation, suggestion* ; 4e – *assassin imaginaire, dépravation, écho de résistance, horde de dretchs, localisation de créature, œil du mage*.

Possessions. *Bracelets d'armure +6, anneau de protection +2, collier de puissant venin* (affecte les griffes et les pointes d'empalement), *anneau du mépris*, parchemin d'*écho de résistance*.

Glasya. Diable unique, femme ; FP 18 ; Extérieur (Loi, Mal) de taille G ; DV 18d8+90 ; pv 171 ; Init +14 ; VD 12 m, vol 18 m (moyenne) ; CA 34 (contact 19, pris au dépourvu 24) ; Att *épée courte +3 de rapidité* (+26/+26/+21/+16/+11 corps à corps, 1d6+9 et poison *sang de diable*/19–20) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m ; AS pouvoirs magiques ; Part baatezu, RD (30/+3), Extérieur, régénération (5), *convocation de baatezus*, RM 28 ; AL LM ; JS Réf +21, Vig +16, Vol +23 ; For 23, Dex 30, Con 21, Int 20, Sag 20, Cha 26.

Compétences et dons. Bluff +29, Concentration +25, Connaissance des sorts +18, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (noblesse et royauté) +15, Connaissances (plans) +9, Connaissances (religion) +13, Déguisement +28, Déplacement silencieux +30, Détection +14, Diplomatie +30, Discrétion +27, Fouille +15, Intimidation +20, Langage secret +25, Perception auditive +17, Sens de l'orientation +15 ; Esquive, Expertise du combat, Pouvoir magique renforcé, Science de l'initiative, Vigilance.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, cercle magique contre le Bien, charme-monstre, création de mort-vivant, détection de la magie, détection du Bien, dissipation de la magie, flammes, image accomplie, immobilisation de personne, invisibilité suprême, métamorphose, mur de feu, profanation, pyrotechnie, sanctification maléfique, suggestion, téléportation sans erreur* (uniquement soi-même et 25 kg d'objets) et *vision lucide*, à volonté ; *doigt de mort, souhait limité* et *symbole* (tous), 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20. DD du jet de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort.

Baatezu. Glasya peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, elle voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Glasya est immunisée contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Extérieur. Glasya ne peut être ni ramenée à la vie ni ressuscitée.

Régénération (Ext). Glasya subit normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +3.

Convocation de baatezus **(Mag).** Trois fois par jour, Glasya peut convoquer automatiquement 1d4 érinyes ou tenter dans le même cadre de convoquer un diantrefosse (75 % de chances de succès).

Martinet. Diable unique, homme ; FP 13 ; Extérieur (Loi, Mal) de taille G ; DV 16d8+80 , pv 152 ; Init +9 ; VD 12 m, vol 18 m (moyenne) ; CA 29 (contact 14, pris au dépourvu 24) ; Att *bâton +3 de paralysie* (+25/+20/+15/+10 corps à corps, 1d6+13) ; Esp/all 1,50 m x 1,50 m/3 m ; AS pouvoirs magiques ; Part baatezu, RD (30/+3), Extérieur, régénération (5), *convocation de créatures* ; RM 24 ; AL LM , JS Réf +15, Vig +15, Vol +17 ; For 24, Dex 20, Con 20, Int 19, Sag 20, Cha 23.

Compétences et dons. Bluff +25, Concentration +15, Connaissance des sorts +19, Connaissances (folklore local) +14, Connaissances (histoire) +14, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (noblesse et royauté) +23, Connaissances (plans) +13, Détection +19, Diplomatie +29, Discrétion +1, Fouille +9, Intimidation +8, Langage secret +26, Perception auditive +15, Psychologie +24, Renseignements +12 , Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Sombreverbe, Volonté de fer.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, cercle magique contre le Bien, charme-monstre, création de mort-vivant, détection de la magie, détection du Bien, flammes, image accomplie, immobilisation de personne, invisibilité suprême, localisation suprême, métamorphose, profanation, pyrotechnie, sanctification maléfique, suggestion, téléportation sans erreur* (uniquement soi-même et 25 kg d'objets) et *vision lucide*, à volonté ; *débilité* et *souhait limité*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 17. DD du jet de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort

Baatezu. Martinet peut communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres parlant quelque langue que ce soit. De plus, il voit parfaitement dans toutes les sortes d'obscurités, même celles qui résultent de sorts de *ténèbres profondes*. Martinet est immunisé contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de (20).

Extérieur. Martinet ne peut être ramené à la vie ou ressuscité.

Régénération (Ext). Martinet subit normalement les dégâts infligés par les armes saintes ou bénites dont l'altération est d'au moins +3.

Convocation de créatures **(Mag).** Une fois par round, Martinet peut convoquer automatiquement 1 diablotin ou 1 méphite enflammé loyal mauvais (qui font office de messagers). Une fois par jour, il peut aussi tenter de convoquer 1 diantrefosse (55 % de chances de succès).

Possessions. *Bâton +3 de paralysie* (contact produit immobilisation de personne ; Vigueur, annule, DD 13).



Ce chapitre présente divers monstres maléfiques, diables et autres démons, mais aussi quelques morts-vivants et créatures variées. Ils trouveront leur place dans n'importe quelle campagne.

Le chapitre s'achève sur trois nouveaux archétypes - créatures d'os, cadavériques et corrompues - qui vous permettront de créer des versions maléfiques de créatures ordinaires.

DÉMON

Les démons sont originaires des Abysses, le plan inférieur dans lequel le Mal et le Chaos règnent en maîtres absolus. Ce sont de loin les plus cupides, les plus versatiles, les plus cruels et les plus violents des fiélons.

Certains démons ne se satisfont pas de leur propre vilenie et prennent plaisir à tenter les mortels afin que ces derniers deviennent aussi corrompus qu'eux. Parmi ceux qui sont présentés ici, le démon d'ombre est le plus susceptible de se livrer à de telles activités.

Les démons les plus nombreux et les plus variés sont les tanar'ris, maîtres incontestés des Abysses. Mais il en existe bien d'autres espèces, personne n'ayant jamais réussi à les répertorier.

Sauf indication contraire, tous les démons parlent l'abyssal, le céleste et le draconien.

COMBAT

Les démons sont l'incarnation de la férocité. Ils attaquent toutes les créatures qu'ils rencontrent, y compris les autres démons, par pur plaisir du combat. Ils adorent terrifier leurs ennemis avant de les achever et dévorent souvent leurs victimes. Beaucoup d'entre eux sont capables de générer des zones de ténèbres magiques, aveuglant l'ennemi avant d'entrer dans la mêlée.

Tous partagent les caractéristiques qui suivent.

Extérieur. Les démons disposent de la vision dans le noir (18 mètres). Ils ne peuvent être ni rappelés à la vie ni ressuscités.

En outre, les tanar'ris disposent des capacités suivantes.

Tanar'ri. Les tanar'ris peuvent communiquer par télépathie dans un rayon de 30 mètres avec toute créature dotée d'un langage. Sauf indication contraire, ils sont immunisés contre le poison et l'électricité, et bénéficient d'une résistance de 20 points au feu, au froid et à l'acide.

Convocation de tanar'ris (**Mag**). Les tanar'ris peuvent s'appeler mutuellement, comme s'ils lançaient un sort de type *convocation de monstres*, mais leurs chances de succès sont limitées. Jetez 1d100 et comparez le résultat avec le pourcentage de chances de succès de la créature. En cas d'échec, aucun tanar'ri ne répond à l'appel. Les tanar'ris convoqués retournent automatiquement d'où ils viennent au bout d'une heure. Un tanar'ri qui vient d'être convoqué doit attendre ce même laps de temps (1 heure) avant d'utiliser son propre pouvoir de convocation.

La plupart des tanar'ris rechignent à utiliser cette faculté, qui fait d'eux les obligés du ou des tanar'ris qui répondent à leur appel. En règle générale, ils ne s'en servent que quand leur vie est en jeu.

	Manes (tanar'ri) Extérieur (Chaos, Mal) de taille P	Rutterkin (tanar'ri) Extérieur (Chaos, Mal) de taille M	Bar-lgura (tanar'ri) Extérieur (Chaos, Mal) de taille M
Dés de vie :	1d8 (4 pv)	5d8+10 (32 pv)	6d8+18 (45 pv)
Initiative :	+0	+2	+4
Vitesse de déplacement :	6 m	6 m	12 m, escalade 6 m
CA :	14 (+1 taille, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14	18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16	22 (+4 Dex, +8 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 18
Attaques :	2 griffes (+2 corps à corps) et morsure (+0 corps à corps) 2 griffes (+7 corps à corps)	hache double (+5 corps à corps) et hache double (+5 corps à corps) ou	2 griffes (+10 corps à corps) et morsure (+5 corps à corps)
Dégâts	griffes 1d3, morsure 1d4	hache double 1d8+2/x3 (main directrice), griffes 1d6+2	griffes 1d6+4, morsure 1d8+2 hache double 1d8+1/x3 (main non directrice),
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :		pouvoirs magiques	pouvoirs magiques, bond
Particularités :	nuage d'acide, RD (5/+1), Extérieur, tanar'ri	RD (5/argent), Extérieur, RM 14, *convocation de tanar'ris*, tanar'ri	RD (10/+1), Extérieur, RM 16, *convocation de tanar'ris*, téléportation sans erreur, tanar'ri
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +2, Vol –2	Réf +6, Vig +6, Vol +5	Réf +9, Vig +8, Vol +7
Caractéristiques :	For 10, Dex 10, Con 10, Int 3, Sag 3, Cha 3	For 14, Dex 15, Con 14, Int 9, Sag 12, Cha 10	For 18, Dex 19, Con 16, Int 13, Sag 14, Cha 12
Compétences :	Escalade +2, Saut +2	Acrobaties +8, Déplacement silencieux +6, Détection +5, Escalade +8, Intimidation +5, Perception auditive +5, Saut +10	Acrobaties +14, Déguisement +4, Déplacement silencieux +11, Détection +7, Discrétion +17, Équilibre +11, Escalade +12, Intimidation +6, Perception auditive +5, Saut +25
Dons :	Attaques multiples	Ambidextrie, Combat à deux armes	Esquive, Souplesse du serpent
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	solitaire, bande (6–15) ou horde (10–100)	solitaire ou bande (3–10)	solitaire, paire ou meute (3–11)
Facteur de puissance :	1	3	5
Trésor :	aucun	normal	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	2–6 DV (taille P)	6–10 DV (taille M), 11–15 DV (taille G)	7–12 DV (taille M), 13–18 DV (taille G)

MANES

Issus directement des âmes de créatures démoniaques condamnées aux Abysses pour l'éternité, les manes sont les plus insignifiants des démons, moins importants encore que les dretchs. Ils n'ont aucun pouvoir magique et sont pratiquement des débiles mentaux, agissant comme des bêtes sauvages.

Les manes sont des humanoïdes de 90 cm de haut dont la peau blafarde et boursouflée grouille d'asticots. Nulle lueur d'intelligence n'éclaire leurs yeux pâles, mais leurs griffes et leurs dents pointues trahissent leur nature sauvage.

Les manes ne savent pas parler, mais leur faible maîtrise de la télépathie des tanar'ris leur permet de comprendre quelques concepts communs, quel que soit le langage dans lequel ils sont énoncés.

Combat

Les manes sont en grande partie dénués d'intelligence, mais ils ne vivent que pour la sauvagerie et la furie. Ils obéissent à leurs maîtres et se jettent dans la bataille sans se soucier du danger, mais ce sont des combattants lents, stupides et rarement efficaces. Malgré leur faiblesse, ils peuvent submerger un ennemi par leur nombre.

Nuage d'acide (Ext). Un manes qui meurt se dissout dans un nuage de vapeur nocive. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres doivent réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour éviter de subir 1d6 points de dégâts d'acide.

RUTTERKIN

Grossiers, rudes et bestiaux, les rutterkins ne comprennent que la force brute. Ces démons sans finesse sont mesquins et cruels, prisonniers d'une vie de douleur éternelle, malheureux tant qu'ils ne peuvent infliger de violence. Ils hantent les Abysses en groupe, évitant les créatures plus puissantes et chassant les plus faibles, à moins qu'ils ne se rassemblent pour attaquer un prédateur supérieur mais solitaire. Ces démons sont des exclus même dans les Abysses. De tous les autres démons, seuls les chasmes les traitent en alliés, et cela seulement parce qu'ils les trouvent faciles à contrôler et à dominer.

Les rutterkins sont le produit difforme des énergies ignobles et chaotiques qui parcourent les Abysses, nés d'un processus qui n'est pas très éloigné de la maladie connue sous le nom de contact morbide. Par conséquent, ils souffrent en permanence et ne cessent de hurler et de grimacer, le corps agité en permanence de soubresauts et de contorsions par leurs mutations incohérentes. Les malformations dont ils sont affligés ne les avantagent pas toujours. 10 % des rutterkins sont si difformes qu'ils ont un bras inutile, ou un membre qui réduit leur vitesse de déplacement de 3 mètres.

Mesurant de 1,50 mètre à 2,10 mètres de haut, ces créatures torturées aux malformations répugnantes sont souvent bossues et marchent en titubant ou en boitant. Leur crâne est pointu, leurs yeux sont petits et vicieux, et leurs traits dissymétriques et déformés. Leur peau verte marbrée de bleu et de violet est presque totalement dépourvue de pilosité On n'en trouve pas deux semblables

Combat

Les rutterkins aiment utiliser des armes et quelques-uns vont jusqu'à porter une armure Ils utilisent surtout des haches doubles à la lame en forme de croissant, mais il arrive que l'un d'entre eux se serve d'une épée longue dentelée (accompagnée d'un bouclier) ou d'une des armes décrites ci-dessous. Pour des démons, les rutterkins ont peu de pouvoirs magiques et surnaturels, et ils les utilisent rarement de manière intéressante ou avantageuse

Pouvoirs magiques. *Frayeur, télékinésie* et *ténèbres*, à volonté ; *profanation*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 6. DD du jet de sauvegarde égal à 10 + niveau de sort.

Convocation de tanar'ris (Mag). Une fois par jour, un rutterkin peut tenter d'invoquer un de ses congénères (35 % de chances de succès) ou un chasme (10 % de chances de succès).

Armes de rutterkin

La hache double d'un rutterkin a les mêmes propriétés que celle d'un orque. Par ailleurs, les rutterkins peuvent se servir d'une « pince lance » ou d'une « tri-lame ».

Pince-lance. Bien des rutterkins utilisent cette arme exotique de taille G plutôt qu'une hache double. Une pince-lance inflige 2d6 points de dégâts perforants, présente une possibilité de critique sur un 20 et inflige double dégâts sur un critique. Quand elle touche un adversaire de taille P à G, son porteur peut tenter d'agripper sa victime au prix d'une action libre sans susciter d attaque d'opportunité. Si le porteur agrippe sa victime, la pince-lance la saisit et inflige 2d6 points de dégâts à chaque round où la prise est maintenue. Tous les rutterkins savent se servir de cette arme.

Tri-lame. Cette arme à distance exotique qui mesure 30 cm de diamètre est composée de trois lames et se



	Babau (tanar'ri) Extérieur (Chaos, Mal) de taille M	Démon d'ombre (tanar'ri) Extérieur (Chaos, intangible Mal) de taille M	Chasme (tanar'ri) Extérieur (Chaos, Mal) de taille G
Dés de vie :	7d8+28 (59 pv)	10d8 (45 pv)	9d8+36 (76 pv)
Initiative :	+2	+11	+3
Vitesse de déplacement :	9 m	vol 12 m (parfaite)	9 m, vol 15 m (parfaite)
CA :	25 (+2 Dex, +14 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 24	22 (+7 Dex, +5 parade), contact 22, pris au dépourvu 15	26 (-1 taille, +3 Dex, +14 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 23
Attaques :	grande hache (+12/+7 corps à corps) et morsure (+7 corps à corps), ou 2 griffes (+12 corps à corps) et morsure (+7 corps à corps)	2 griffes (+17 corps à corps)	2 griffes (+12 corps à corps) et morsure (+10 corps à corps) et corne (+10 corps à corps)
Dégâts	grande hache 1d12+7/x3, morsure 1d6+2, griffes 1d6+5	griffes 1d6 maléfiques	griffes 1d8+4, morsure 1d6+2, cornes 1d6+2
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	attaque sournoise (+2d6), pouvoirs magiques, regard affaiblissant	étreinte, bond, pattes arrière, pouvoirs magiques	bourdonnement, aura de terreur, hémorragie
Particularités :	RD (10/+1), mucus protecteur, Extérieur, RM 17, *convocation de tanar'ris*, tanar'ri	affinité avec les ombres, Extérieur, griffes d'écorcheur, immunités, intangible, impuissance à la lumière	RD (20/+2), Extérieur, RM 23, *convocation de tanar'ris*, tanar'ri
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +9, Vol +6	Réf +16, Vig +7, Vol +10	Réf +9, Vig +10, Vol +8
Caractéristiques :	For 21, Dex 12, Con 18, Int 14, Sag 13, Cha 16	For –, Dex 24, Con 10, Int 17, Sag 17, Cha 20	For 19, Dex 16, Con 18, Int 14, Sag 14, Cha 14
Compétences :	Crochetage +11, Déguisement +13, Déplacement silencieux +14, Discrétion +14, Escalade +15, Fouille +15, Désamorçage/sabotage +12, Évasion +6, Perception auditive +14, Vol à la tire +6	Bluff +15, Concentration +10, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (plans) +11, Déplacement silencieux +20, Détection +15, Diplomatie +12, Discrétion +30*, Fouille +16, Intimidation +7, Perception auditive +16	Concentration +16, Déplacement silencieux +15, Détection +14, Discrétion +11, Fouille +14, Intimidation +14, Perception auditive +14, Sens de l'orientation +8
Dons :	Attaque en puissance, Enchaînement	Expertise du combat, Réflexes surhumains, Science de l'initiative	Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou bande (3–6)	solitaire	solitaire, paire, bande (3–4) ou escadron (6–10)
Facteur de puissance :	7	8	10
Trésor :	aucun	aucun	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	8–14 DV (taille G), 15–21 DV (taille TG)	11–15 DV (taille M), 16–20 DV (taille G)	10–18 DV (taille G)

lance à partir d'une sorte de lance-pierres. Son facteur de portée est de 6 mètres et elle inflige 1d10 points de dégâts tranchants. Elle présente une possibilité de critique sur un 20 et inflige double dégâts sur un critique. Tous les rutterkins savent s'en servir.

BAR-LGURA

Aussi appelés démons sauteurs, les bar-lguras ressemblent à des singes à la démarche pesante. Les apparences sont trompeuses, car bien que leurs traits et leur mode de déplacement rappellent ceux des orangs-outangs, ils sont intelligents et utilisent habilement leurs talents magiques.

Ils font d'excellents éclaireurs et francs-tireurs. La vue d'une dizaine de monstres bondissant à grande vitesse peut effrayer le plus solide guerrier. Les bar-lguras préfèrent agir en petits groupes. Contrairement à beaucoup de démons, ils n'aiment pas la compagnie des démons inférieurs, et contrairement aux rutterkins, ils n'apprécient ni les dretchs ni les manes, démons inférieurs qu'ils voient comme des boulets.

Mesurant entre 1,50 et 1,80 mètre de haut, un bar-lgura est couvert de poils bruns et roux, mais cela reste variable. Ses traits sont simiesques, et ses membres supérieurs sont longs et puissants, tandis que ses jambes, tout aussi puissantes, sont très courtes. Les bar-lguras marchent souvent à quatre pattes, mais ils sont capables de se tenir debout. Quelques-uns portent des armes et une armure ou des vêtements humains.

Combat

Les bar-lguras aiment se poster en embuscade pour attaquer par surprise. Ils bondissent et étranglent leurs adversaires de leurs mains puissantes. S'ils sont en surnombre, certains maintiennent l'adversaire tandis que les autres le déchirent de leurs griffes acérées.

Beaucoup de leurs pouvoirs magiques et surnaturels les aident à surprendre leurs ennemis. Contrairement à la plupart des démons, le pouvoir de téléportation des bar-lguras ne se limite pas à eux-mêmes : ils l'utilisent pour capturer leurs ennemis, les emmener dans des prisons ou des cavernes sans issue, et les y laisser croupir selon leur bon vouloir.

Bond (Ext). Si le bar-lgura charge, il peut attaquer à outrance même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Pouvoirs magiques. *Détection de l'invisibilité, dissipation de la magie, frayeur, télékinésie* et *ténèbres*, à volonté ; *changement d'apparence, image accomplie* et *invisibilité*, 2 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 6. DD du jet de sauvegarde égal à 11 + niveau de sort.

Téléportation sans erreur (Sur). Le bar-lgura peut utiliser ce pouvoir identique au sort du même nom à volonté, emportant une charge pesant jusqu'à 100 kilos avec lui. Les bar-lguras peuvent même utiliser ce pouvoir lorsqu'ils maintiennent une proie (bonus de lutte de +10), mais l'adversaire doit d'abord être immobilisé.

Convocation de tanar'ris **(Mag).** Une fois par jour, un bar-lgura peut tenter d'invoquer un de ses congénères (35 % de chances de succès).

Compétences. La peau du bar-lgura peut changer de couleur, ce qui lui permet de se fondre dans son environnement comme un caméléon et lui confère un bonus racial de +4 aux jets de Discrétion. Un bar-lgura bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux jets de Saut.

BABAU

Les babaus sont des assassins impitoyables qui frappent comme l'éclair. Retors et prudents, ils échafaudent des plans détaillés avant d'aller au combat, s'assurant toujours qu'ils n'auront pas à se battre à la loyale. Presque tous les seigneurs démons disposent d'un certain nombre de babaus qu'ils emploient comme espions ou assassins. Ils travaillent parfois avec des succubes.

Les babaus sont grands et minces, ressemblant à des squelettes allongés couverts d'un cuir noir. L'arrière de leur crâne est orné d'une corne recourbée. Leur peau rêche est couverte d'une substance rouge pâteuse sécrétée par des pores odorants. Leurs oreilles sont pointues, et leur bouche pleine de dents prêtes à déchiqueter.

Combat

Les babaus sont sournois et rusés. Ils attaquent leur adversaire le plus puissant en premier, espérant se débarrasser de la vraie menace d'abord avant de s'amuser avec les autres. Bien qu'ils puissent utiliser leurs griffes, les babaus préfèrent les armes, en particulier les armes à deux mains.

Attaque sournoise (Ext). Un babau peut porter une attaque sournoise comme un roublard, infligeant +2d6 points de dégâts dès qu'un adversaire se voit priver de son bonus de Dextérité à la CA ou qu'il est pris en tenaille.

Pouvoirs magiques. *Détection de l'invisibilité, dissipation de la magie, frayeur, profanation, télékinésie, téléportation sans erreur* (sur soi plus 25 kilos d'équipement seulement), *ténèbres* et *vol*, à volonté ; *dévastation* et *métamorphose*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 7. DD du jet de sauvegarde 13 + niveau de sort.

Regard affaiblissant (Sur). Le babau dispose d'une attaque de regard infligeant un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force à toute créature qui rate son jet de Vigueur (DD 16).

Mucus protecteur (Ext). La gelée visqueuse qui recouvre la peau du babau lui permet de réduire de moitié les dégâts des armes tranchantes et perforantes. De plus, toute arme qui la touche est corrodée et se désagrège sous l'effet du mucus. Une arme magique doit réussir un jet de Réflexes (DD 17) pour éviter d'être rongée et détruite. Si elle touche la peau nue (à la suite d'une attaque à mains nues ou d'une prise), la gelée inflige 1d6 points de dégâts d'acide par round ou par coup.

Convocation de tanar'ris **(Mag).** Une fois par jour, un babau peut tenter d'invoquer un de ses congénères (40 % de chances de succès).

Compétences. Les babaus bénéficient d'un bonus racial de +8 aux jets de Déplacement silencieux, Discrétion, Fouille et Perception auditive.

DÉMON D'OMBRE

Les démons d'ombre sont des habitants des Abysses dénués de forme tangible. Ils sont composés de l'essence même du Mal qui règne dans ce plan. Ils s'agitent et volettent avec vélocité, sans oublier une agilité surnaturelle, et on les prend souvent pour des ombres. Ce sont des humanoïdes sombres, minces, aux traits anguleux et dotés d'ailes de chauve-souris.

Les démons d'ombre, comme les tormantes et quelques autres habitants des plans inférieurs, font le commerce des âmes. Ils utilisent leur pouvoir de *possession* pour les emprisonner et les vendre ou les échanger avec de puissants fiélons. Dans le plan Matériel, les



démons d'ombre font parfois office de conseillers ou d'assistants pour de puissantes créatures maléfiques : dragons, rois maléfiques, puissants démonologues ou autres. En général, les démons d'ombre servent fidèlement le maître qu'ils ont choisi, en particulier s'ils sont capables d'y gagner beaucoup d'âmes (en particulier si elles sont mauvaises). Les démons d'ombre aiment aussi tenter et corrompre les mortels. Par ailleurs, le démon d'ombre est particulièrement satisfait s'il peut s'emparer de l'âme de son maître à la mort de ce dernier.

Les démons d'ombre servent parfois directement des seigneurs démons, mais ont peu de rapports avec les tanar'ris et autres démons.

Combat

Les démons d'ombre ont une stratégie des plus directes : plonger le champ de bataille dans les ténèbres, puis mettre leurs adversaires en charpies avec leurs griffes d'un noir d'encre.

Étreinte (Ext). Quand un démon d'ombre touche un adversaire de taille M ou moins avec ses deux attaques de griffes, il inflige les dégâts normaux, puis tente d'agripper l'adversaire au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité (bonus de lutte +17). S'il agrippe l'adversaire, il peut l'attaquer avec ses pattes arrière dans le même round. Le démon d'ombre peut continuer la lutte normalement, ou simplement utiliser ses griffes pour maintenir l'ennemi (malus de –20 au jet de lutte, mais le démon d'ombre n'est pas considéré comme agrippé). Dans tous les cas, chaque jet de lutte réussi durant des rounds successifs inflige automatiquement les deux dégâts de griffes.

Bond (Ext). Si le démon d'ombre plonge ou bondit sur son adversaire durant le premier round de combat, il peut attaquer à outrance (y compris avec ses pattes arrière) même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie (cf. *étreinte* ci-dessus), le démon d'ombre peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrières (+17 corps à corps) pour 1d6 points de dégâts chacune. Cette attaque spéciale fait partie de ses options quand il bondit sur un adversaire.

Pouvoirs magiques. *Ténèbres*, à volonté ; *ténèbres des damnés* et *ténèbres profondes*, 1 fois par jour ; *possession*, 1 fois par semaine. Niveau de lanceur de sorts : 10. DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau de sort.

Affinité avec les ombres (Ext). L'immersion dans les ténèbres absolues est une aubaine pour les démons d'ombre. Ils bénéficient d'un bonus d'altération de +4 à la CA, aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique dans ces conditions.

Griffes d'écorcheur (Sur). Quand les griffes d'un démon d'ombre touchent de la chair, elles deviennent tangibles, permettant à la créature de griffer, d'attaquer avec ses pattes arrière et même d'agripper son adversaire en ignorant toujours son armure. Ses attaques de griffes et de pattes arrière sont donc considérées comme des attaques de contact. Les créatures dépourvues de chair, comme certaines creatures artificielles, sont immunisées contre les attaques d'un démon d'ombre. Les adversaires tangibles qui tentent de lutter contre un démon d'ombre ne peuvent que tenter d'échapper à sa prise : ils ne peuvent ni lui infliger de dégâts ni l'immobiliser lors d'une lutte. Tous les dégâts infligés par les griffes d'un démon d'ombre sont des dégâts maléfiques (cf. *Dégâts maléfiques* dans le Chapitre 2).

Immunités (Sur). Un démon d'ombre est immunisé contre le feu, le froid, l'électricité, les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Intangible. Un démon d'ombre ne peut être blessé que par d'autres créatures intangibles, les armes +1 ou mieux, les sorts, pouvoirs magiques ou pouvoirs surnaturels, en conservant 50 % de chances d'ignorer tous les dégâts infligés par une source tangible, excepté les effets de force ou les attaques dues aux armes spectrales. Il peut traverser les objets solides (mais pas les effets de force) à volonté, et ses propres attaques traversent les armures, armures naturelles et boucliers, mais les bonus de parade et les effets de force sont toujours efficaces contre elles. Il se déplace toujours en silence et ne peut pas être perçu à l'aide d'un jet de Perception auditive, sauf s'il en décide autrement.

Impuissance à la lumière (Ext). La lumière vive (celle du soleil par exemple) affaiblit les démons d'ombre, qui la fuient. Dans ces conditions, ils subissent un malus de –4 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Compétences. Un démon d'ombre bénéficie d'un bonus racial de +10 aux jets de Discrétion.

CHASME

Les chasmes sont des démons répugnants et semblables à des mouches. Experts en souffrance et en torture, ils ont parfois des postes influents au sein des Abysses. S'ils servent un seigneur démon, les chasmes sont des contremaîtres, qui s'assurent que les autres démons sont fidèles et accomplissent ce que l'on attend d'eux (un exploit qui nécessite peur et intimidation). Il arrive cependant que certains chasmes se dénichent un coin de royaume d'où ils peuvent régner en seigneur démon mineur sur quelques démons inférieurs comme les rutterkins ou les dretchs. Par tradition, ils abhorrent les succubes et les tuent dès qu'ils peuvent. Ils n'aiment pas non plus les vrocks, qu'ils perçoivent comme leurs rivaux. Ils craignent et se soumettent aux démons plus puissants comme les hezrous et les glabrezu.

Semblables à des mouches géantes à la chair insectoïde ornée de touffes de poils, les chasmes sont pourvus d'ailes vrombissantes et de six membres, dont deux longs bras presque humains. Ils ont une tête est vaguement humanoïde, aux traits hideux et caricaturaux, et pourvue d'une corne recourbée à la place du nez.

Combat

Les chasmes aiment tourmenter leurs adversaires avant de les tuer. Ils harcèlent souvent l'ennemi à l'aide de *contagion*, *fléau d'insectes* ou *vague de tristesse* avant de les achever.

Bourdonnement (Sur). Au prix d'une action complexe, un chasme peut agiter ses ailes pour créer un bourdonnement résonnant sur une étendue de 18 mètres. Chaque créature comprise dans cette zone doit réussir un jet de Volonté (DD 16) pour éviter de s'endormir pendant 2d10 rounds. Cet effet n'a pas de limite de DV et fonctionne par ailleurs comme un sort de *sommeil*. Les démons et les créatures immunisées contre les effets de *sommeil* (comme les elfes) le sont aussi contre ce pouvoir.

Aura de terreur (Sur). Au prix d'une action libre, un chasme peut créer une aura de terreur dans un rayon de 1,50 mètre. Son effet est par ailleurs identique au sort *terreur* (niveau de lanceur de sorts 10 , Volonté, DD 16, annule). Si le jet de sauvegarde est couronné de succès, la créature ne peut plus être affectée par l'aura de terreur de ce chasme pendant 24 heures.

Pouvoirs magiques. *Contagion*, *détection de l'invisibilité*, *détection du Bien*, *dissipation de la magie*, *fléau d'insectes*, *profanation*, *protection contre le Bien*, *rayon affaiblissant*, *télékinésie*, *téléportation sans erreur* (sur soi plus 25 kilos d'équipement seulement), *ténèbres*, *vague de*

tristesse et *vol*, à volonté ; *aura infernale* et *cercle nauséeux*, 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 10. DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau de sort

Hémorragie (Ext). Les blessures infligées par le chasme font perdre 1 point de dégâts supplémentaire par round. Les dégâts d'hémorragie de plusieurs blessures sont cumulatifs (deux blessures infligent 2 points de dégâts par round, etc.). L'hémorragie ne peut être stoppée que par un jet de Premiers secours (DD 10) ou par l'application d'un sort de guérison ou de soins (*cercle de guérison*, *guérison suprême*, ou un sort semblable).

Convocation de tanar'ris (Mag). Une fois par jour, un chasme peut tenter d'invoquer 1d4 rutterkins ou un de ses congénères (40 % de chances de succès).

DIABLE

Les diables sont des fiélons natifs des Neuf Enfers. Les plus nombreux sont les baatezus, qui sont connus pour leur force, leur malveillance et leur organisation.

Les baatezus se sont dotés d'un système de castes rigide, au sein duquel l'autorité découle autant du statut que du pouvoir personnel. Leur principale occupation consiste à étendre leur influence dans les autres plans en corrompant les mortels. Ceux qui réussissent dans cette entreprise sont généralement promus à de plus hauts postes.

COMBAT

Les diables aiment maltraiter les plus faibles qu'eux et s'en prennent souvent aux créatures d'alignement bon pour collectionner les trophées. La plupart d'entre eux sont entourés d'une aura de terreur, qu'ils utilisent pour rompre les formations ennemies et vaincre leurs adversaires à l'usure. Leurs pouvoirs d'illusion leurs servent également à semer le doute et la confusion chez l'ennemi. Leur tactique favorite consiste à faire apparaître d'illusoires renforts ; l'ennemi ne sait jamais s'il a affaire à des illusions ou à des démons convoqués à la rescousse.

Tous les diables disposent des particularités suivantes.

Extérieur. Les diables disposent de la vision dans le noir sur 18 mètres. Ils ne peuvent être ni rappelés à la vie, ni ressuscités.

De plus, tous les baatezus disposent des particularités suivantes, à moins qu'il n'en soit précisé autrement.

Convocation de baatezus (Mag). La plupart des baatezus peuvent s'appeler mutuellement, comme s'ils lançaient un sort de type *convocation de monstres*, mais leurs chances de succès sont limitées. Jetez 1d100. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal au pourcentage indiqué, l'appel est entendu. Les baatezus convoqués retournent automatiquement d'où ils viennent au bout d'une heure. Un baatezu qui vient d'être appelé doit attendre ce même laps de temps (1 heure) avant d'utiliser son propre pouvoir de convocation.

La plupart des baatezus rechignent à utiliser cette faculté, qui fait d'eux les obligés du ou des baatezus qui répondent à leur appel. En règle générale, ils ne s'en servent que quand leur vie est en jeu.

Particularités des baatezus. À moins qu'il n'en soit précisé autrement, un baatezu peut communiquer par télépathie avec toute créature dotée d'un langage située dans un rayon de 30 mètres. De plus, il voit parfaitement dans l'obscurité, quelle que soit sa nature (même dans un sort de *ténèbres profondes*). Les baatezus sont immunisés contre le feu et le poison. Ils disposent d'une résistance à l'acide et au froid de 20.

KOCRACHON

Les kocrachons sont de diaboliques tortionnaires. Quand les damnés sont envoyés endurer les tourments de l'enfer, ce sont souvent

	Kocrachon (baatezu) Extérieur (Loi, Mal) de taille M	Ghargatule (baatezu) Extérieur (Loi, Mal) de taille TG
Dés de vie :	6d8+6 (33 pv)	24d8+288 (396 pv)
Initiative :	+8	+4
Vitesse de déplacement :	9 m, vol 18 m (moyenne)	15 m
CA :	20 (+4 Dex, +6 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16	20 (–2 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18
Attaques :	morsure (+9 corps à corps) et 2 griffes (+4 corps à corps)	morsure (+36 corps à corps) et 2 griffes (+31 corps à corps) et dard (+31 corps à corps)
Dégâts	morsure 1d6+3, griffes 1d4+1	morsure 5d8+14, griffes 3d6+7, dard 2d6+7 plus venin
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	3 m x 3 m/4,50 m
Attaques spéciales :	maladie, pouvoirs magiques	étreinte, venin, engloutissement
Particularités :	baatezu, RD (15/+1), sadisme, RM 17, *convocation de baatezus*	baatezu, RD (25/+2), régénération (10), odorat, RM 25, *convocation de baatezus*
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +6, Vol +7	Réf +16, Vig +26, Vol +16
Caractéristiques :	For 16, Dex 19, Con 13, Int 17, Sag 14, Cha 16	For 39, Dex 14, Con 35, Int 7, Sag 11, Cha 10
Compétences :	Bluff +12, Déplacement silencieux +10, Détection +8, Diplomatie +5, Discrétion +13, Fouille +9, Intimidation +12, Perception auditive +10, Premiers secours +11, Saut +9	Déplacement silencieux +26, Détection +24, Escalade +38, Intimidation +24, Perception auditive +24, Saut +38
Dons :	Esquive, Science de l'initiative	Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Réflexes surhumains, Succession d'enchaînements, Science de l'initiative, Volonté de fer
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou équipe (3–6)	solitaire
Facteur de puissance	6	16
Trésor :	normal (x2)	aucun
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Puissance possible .	7–9 DV (taille M), 10–12 DV (taille G)	25–36 DV (taille TG)

ces diables insectoïdes qui les torturent avec une intense délectation. On trouve les kocrachons dans les terribles citadelles de l'Enfer, au service de quelque baatezu de statut supérieur. Dispater lui-même emploie plus d'un millier de kocrachons à Dis.

Les kocrachons ont une carapace d'un violet bleuté, semblable à celle d'un insecte. Leur petite tête est prolongée par une trompe barbelée, leurs pattes sont longues et minces, terminées par des griffes particulièrement habiles dans la manipulation de scalpels et autres terribles instruments de torture.

Les kocrachons parlent l'infernal, le céleste, le commun et le draconien.

Combat

Les kocrachons sont simples et directs au combat, mais ils aiment infliger à des victimes sans défense des souffrances aussi subtiles que prolongées. S'ils sont forcés de combattre, les kocrachons utilisent leurs pouvoirs magiques autant que faire se peut.

Maladie (Ext). Toute créature mordue par un kocrachon doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour éviter de contracter le *diantrespasme*. La période d'incubation est de 1d4 jours et la maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. La victime doit réussir trois jets de Vigueur à la suite pour guérir (cf. *Maladies* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, cercle magique contre le Bien, chagrin, détection de la magie, détection du Bien, dévastation, dissipation de la magie, douleur distillée, image accomplie, membres chancelants, profanation, soins modérés, suggestion, téléportation sans erreur* et *vague de tristesse*, à volonté ; *blasphème*, 1 fois par jour. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 12 (DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort).

Caractéristiques des baatezus. Un kocrachon peut communiquer par télépathie avec toute créature dotée d'un langage située dans un rayon de 30 mètres. De plus, il voit parfaitement dans l'obscurité, quelle que soit sa nature (même un sort de *ténèbres profondes*). Les kocrachons sont immunisés contre le feu et le poison. Ils disposent d'une résistance à l'acide et au froid de 20.

Sadisme. Pour chaque tranche de 10 points de dégâts qu'il inflige dans un round, le kocrachon bénéficie d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence au round suivant.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Deux fois par jour, un kocrachon peut tenter d'invoquer un de ses congénères (40 % de chances de succès).

GHARGATULE

Ces horreurs, que l'on pourrait prendre pour des dinosaures fiélons, rôdent dans les régions chaudes de l'enfer, tuant tout ce qui croise leur chemin (diables y compris), ou servent de gardien à d'importants palais ou cathédrales de ce sinistre plan.

Une ghargatule mesure 7,50 m et est dotée d'une queue de 4,50 m. Elle a de terribles griffes, et sa queue est prolongée par un vicieux aiguillon noir de venin, mais c'est sa gueule béante qui constitue son trait le plus marquant. Hérissée de nombreuses rangées de dents de la taille d'une dague, voire d'une épée courte, cette gueule ne ferait qu'une seule bouchée d'un être humain. Sa peau sombre semble déchiquetée, comme taillée à coups de serpe, et rappelle les désolations infernales où elle vit.

Les ghargatules parlent l'infernal.

Combat

Les ghargatules sont dénuées des pouvoirs magiques communs chez les autres baatezus, en dehors d'une faible capacité de convocation. Ce sont par conséquent des adversaires sans subtilité, féroces, et utilisant avec efficacité leurs armes naturelles terrifiantes.



Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la ghargatule doit saisir une victime de taille G ou moins avec sa gueule. Elle inflige des dégâts de morsure normaux et peut tenter d'agripper sa proie sans susciter d'attaque d'opportunité (bonus de lutte de +46). Si elle réussit à agripper sa victime qu'elle peut engloutir (cf. ci-dessous), elle peut tenter de le faire au round suivant. La ghargatule peut continuer la lutte normalement, ou simplement utiliser sa mâchoire pour maintenir l'adversaire (malus de –20 au jet de lutte, mais la ghargatule n'est pas considérée comme agrippée). Dans tous les cas, tous les jets de luttes successifs réussis infligent automatiquement des dégâts de morsure.

Engloutissement (Ext). Une ghargatule peut avaler un adversaire de taille M ou moins qu'elle a agrippé en remportant un jet de lutte opposé au tour suivant (bonus de lutte de +46). Une fois à l'intérieur, la victime subit à chaque round 2d8+8 points de dégâts contondants, plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Une créature engloutie peut tenter de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 20) à l'aide de griffes ou d'une arme tranchante de taille P ou TP. Une fois dehors, les muscles referment la plaie et toute nouvelle victime doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac de la ghargatule peut contenir deux créatures de taille M, huit de taille P, trente-deux de taille TP ou cent vingt-huit de taille Min.

Venin (Ext). Chaque attaque de dard caudal injecte une dose de venin de ghargatule (Vigueur, DD 34). Les dégâts initiaux et secondaires sont les mêmes (affaiblissement temporaire de 2d6 points de Dextérité).

Caractéristiques des baatezus. Une ghargatule peut communiquer par télépathie avec toute créature dotée d'un langage située dans un rayon de 30 mètres. De plus, elle voit parfaitement dans l'obscurité, quelle que soit sa nature (même un sort de *ténèbres profondes*) Les ghargatules sont immunisées contre le feu et le poison. Elles disposent d'une résistance à l'acide et au froid de 20.

Régénération (Ext). Une ghargatule subit des dégâts normaux de la part des armes saintes et bénies dotées d'un bonus d'altération de +2 au moins.

Odorat (Ext). Une ghargatule peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent ou les pister à l'odeur.

Convocation de baatezus (Mag). Deux fois par jour, une ghargatule peut tenter d'invoquer 1 cornugon (25 % de chances de succès)

KYTHON

De puissants fiélons, captifs du plan Matériel, tentèrent de créer des créatures de leur race par magie. Ils obtinrent une nuée de petites créatures reptiliennes, dénuées d'yeux, et qui avaient certaines caractéristiques d'insectes. En grandissant, les créatures adoptèrent des formes variées. Aucune n'était loyale à ses créateurs fiélons, mais elles étaient toutes absolument mauvaises. Leurs créateurs les appelèrent les kythons. En raison de leurs origines, on les appelle parfois « engeances captives »

Les kythons se sont répandus dans le vaste monde, croissant et se multipliant rapidement. Leurs œufs ressemblent à des pierres suintantes et couvertes de mucus. Leurs seules préoccupations semblent la nourriture et la reproduction : ils ne connaissent aucune pitié ni compassion pour quelque créature que ce soit. En se développant, ils ne se plient qu'à l'autorité de ceux qui sont plus puissants qu'eux, ce qui fait que les sicarius rex sont les plus hauts placés dans la hiérarchie… jusqu'ici, du moins. Avec le temps, de nouvelles formes de kythons, plus spécialisées et encore plus effroyables pourraient se développer.

Les kythons parlent un étrange pidgin d'infernal et d'abyssal, mais uniquement entre eux. Les larves ne parlent pas, mais comprennent les ordres des autres kythons.

COMBAT

Les kythons aiment déchirer leurs proies en morceaux, bien qu'ils soient assez intelligents pour utiliser leurs armes à bon escient. La plupart des kythons possèdent une arme spéciale.

Caractéristiques des kythons. Tous les kythons sont dépourvus d'yeux, mais ont une vision aveugle sur 18 mètres. Ils sont tous immunisés contre l'acide et le froid. Enfin, ils possèdent une résistance au feu et à l'électricité de 20.

Arme kython (Ext). Les kythons développent leurs armes et leurs accessoires dans des œufs semblables à ceux dont sort leur progéniture. Un kython qui pond un œuf peut choisir si celui-ci va donner un nouveau kython ou une arme organique. Un kython qui utilise une de ces armes substitue l'attaque de l'arme à l'un de ses coups de griffes (dans le cas d'une arme à distance, on utilise le bonus de Dextérité du kython à la place de son bonus de Force). Par ailleurs, ces armes sont considérées en tout point comme des armes naturelles. Seuls les kythons peuvent les utiliser. Chaque kython doté d'une attaque de griffes a un pourcentage de chance (indiqué dans sa description) de posséder une ou plusieurs armes ou accessoires kythons. Pour déterminer de quelle arme il s'agit, utilisez la table suivante.

Arbalète à carreaux d'os. Cette arme ressemble à une arbalète à répétition faite de chitine et de cartilage. Elle peut projeter une épine osseuse avec un facteur de portée de 6 mètres. Le projectile n'inflige que 1 point de dégâts, mais il inocule le venin produit par les kythons.

1d100	Arme
01–20	Crache-acide
21–50	Arbalète à carreaux d'os
51–60	Lame d'os
61–70	Armure organique
71–80	Ver sanguinaire
81–90	Lance-mucus
91–100	Organe de phase

Armure organique. Ces plaques de chitine supplémentaires s'adaptent au corps du kython, ajoutant +2 à son bonus d'armure naturelle.

Crache-acide. Cette arme de poing produit des attaques de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres et une portée maximale de 15 mètres. Les personnages touchés par le crachat acide subissent 3d6 points de dégâts. Le crache-acide rappelle vaguement l'arbalète à répétition, bien qu'il soit recouvert d'une membrane verte. On peut l'utiliser 10 fois par heure.

Lame d'os. Cette arme de corps à corps tranchante de taille M est considérée comme une arme de maître (+1 aux jets d'attaque) et inflige 1d10 points de dégâts. Elle est de couleur osseuse, parcourue de fines veines bleues et rouges.

Lance-mucus. Ce sac membraneux gris et rouge, rempli de fluide jaunâtre, se fixe au bras du kython. Quand celui-ci réussit un coup de griffes avec ce bras, le sac projette également du mucus par un conduit organique relié à la griffe. Toute créature touchée par les griffes doit réussir un jet de Réflexes (DD 18) pour éviter d'être enchevêtrée par le mucus solidifié pendant 1d6+4 rounds. Cette substance peut être dissoute par l'alcool. Il n'existe aucun autre moyen de se libérer avant que le mucus ne se dissolve de lui-même.

Organe de phase. Cette petite poche organique se place sur le front du kython, où elle se greffe de manière définitive. Elle lui permet de devenir intangible (ou de redevenir tangible) au prix d'une action libre. On ne peut pas utiliser ce pouvoir surnaturel plus d'une fois par round. Le facteur de puissance d'un kython doté de cette arme augmente de 1.

Ver sanguinaire. Cette arme, qui s'adapte à l'arrière de la gueule du kython, ressemble à un ver à l'orifice buccal semblable à un sphincter. Le ver sanguinaire peut jaillir vers un adversaire, en tant qu'attaque supplémentaire effectuée avec le modificateur d'attaque maximal du kython. Il s'agit d'une attaque d'étreinte qui inflige 1d4 points de dégâts (plus son modificateur de Force). S'il agrippe sa proie, celle-ci est attirée vers la gueule du kython, qui lui inflige une attaque de morsure automatiquement réussie dans le même round. Le ver sanguinaire continue à maintenir l'ennemi, permettant une morsure automatique par round jusqu'à ce que la victime se libère. Le facteur de puissance d'un kython doté de cette arme augmente de 1.

Compétences et dons. Tous les kythons possèdent des dés de vie supplémentaires comme s'ils étaient des créatures de taille P.

LARVE

Les kythons qui viennent d'éclore, ou larves, n'ont pas de membres supérieurs fonctionnels. Ils ressemblent à de grandes bouches hérissées de dents, dans des têtes sans yeux et couvertes de carapace, disposées sur deux courtes pattes et prolongées par une queue en forme de flagelle. Leurs couleurs sont très variées, du vert sombre au noir en passant par l'orange clair.

Combat

La morsure et l'aiguillon caudal des larves sont venimeux.

Venin (Ext). Une larve injecte son poison (Vig, DD 12) à chaque morsure ou coup de dard réussi. Les dégâts initiaux et secondaires sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution).

	Larve Aberration de taille P	Jeune kython Aberration de taille M	Kython adulte Aberration de taille M
Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)	6d8+14 (41 pv)	10d8+30 (75 pv)
Initiative :	+2	+6	+6
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m	9 m
CA :	18 (+1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 16	20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18	24 (+2 Dex, +12 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 22
Attaques :	morsure (+3 corps à corps) et queue (+2 corps à corps)	morsure (+6 corps à corps) et queue (+4 corps à corps) et 2 griffes (+4 corps à corps)	morsure (+10 corps à corps) et 4 griffes (+9 corps à corps)
Dégâts	morsure 2d6+1, queue 1d4	morsure 2d6+2, queue 1d4+1, griffes 1d6+1	morsure 3d6+3, griffes 1d8+1
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	venin	arme kython, venin	arme kython, venin
Particularités :	kython	kython	kython
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +1, Vol +4	Ref +4, Vig +4, Vol +6	Ref +5, Vig +6, Vol +9
Caractéristiques :	For 13, Dex 15, Con 12, Int 7, Sag 12, Cha 9	For 15, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 9	For 17, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 11
Compétences :	Déplacement silencieux +6, Discrétion +9, Évasion +6, Perception auditive +6	Déplacement silencieux +11, Discrétion +10, Évasion +6, Perception auditive +10	Déplacement silencieux +14, Discrétion +13,Évasion +8, Perception auditive +11
Dons :	Attaques multiples, Botte secrète (queue)	Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative	Arme de prédilection (griffes), Attaques multiples,Esquive, Science de l'initiative
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (3–10)	solitaire ou groupe (3–10)	solitaire ou meute (2–4)
Facteur de puissance :	1	3	5
Trésor :	aucun	normal	normal
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	3–5 DV (taille P)	7–9 DV (taille M)	11–15 DV (taille M), 16–20 DV (taille G)

JEUNE

En se développant, les kythons grandissent et développent un exosquelette, ainsi que deux bras griffus. Ils conservent par ailleurs l'aspect des larves.

Combat

Le jeune kython est aussi venimeux que la larve.

Arme kython (Ext). Chaque jeune a 10 % de chances de posséder une arme kython.

Venin (Ext). Dard et morsure, Vig, DD 15 ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

ADULTE

À leur pleine maturité, le torse des kythons se développe et leur donne une allure plus humanoïde, malgré un aspect recroquevillé. Ils perdent leur queue quand ils atteignent ce stade, mais gagnent une autre paire de bras griffus. Leur exosquelette est désormais vert, bleu sombre ou noir. Leurs fluides corporels deviennent moins dangereux, mais ils développent des glandes à venin buccales sécrétant un nouveau type de poison.

Les adultes gardent les nids et font l'essentiel du travail qui





	Empaleur Aberration de taille M	Pourfendeur Aberration de taille G	Sicarius rex Aberration de taille G
Dés de vie :	12d8+36 (90 pv)	15d8+60 (127 pv)	18d8+90 (171 pv)
Initiative :	+9	+7	+8
Vitesse de déplacement :	15 m	9 m	9 m
CA :	27 (+5 Dex, +12 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 22	30 (–1 taille, +3 Dex, +18 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 27	33 (-1 taille, +4 Dex, +20 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 29
Attaques :	morsure (+13 corps à corps) et 4 griffes (+11 corps à corps)	morsure (+17 corps à corps), queue (+15 corps à corps) et 4 griffes (+16 corps à corps)	morsure (+22 corps à corps) et 4 griffes (+20 corps à corps)
Dégâts	morsure 3d6+4, griffes 1d8+2	morsure 4d6+7, queue 1d6+3, griffes 1d8+3	morsure 4d6+9, griffes 1d8+4
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	3 m x 1,50 m/3 m	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	arme kython, charge 6d6+8, venin	arme kython, constriction 2d8+10, étreinte, venin	Arme kython, venin, jet de venin
Particularités :	kython	kython	kython
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +7, Vol +10	Réf +8, Vig +9, Vol +13	Réf +10, Vig +11, Vol +17
Caractéristiques :	For 18, Dex 20, Con 17, Int 12, Sag 15, Cha 15	For 25, Dex 17, Con 18, Int 18, Sag 19, Cha 19	For 28, Dex 18, Con 20, Int 20, Sag 19, Cha 21
Compétences :	Déplacement silencieux +25, Discrétion +23, Évasion +17, Perception auditive +14	Déplacement silencieux +21, Discrétion +17, Évasion +10, Intimidation +10, Perception auditive +13, Sens de l'orientation +10	Déplacement silencieux +23, Discrétion +19, Évasion +11, Intimidation +15, Perception auditive +13, Sens de l'orientation +14
Dons :	Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative	Arme de prédilection (griffes), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Esquive,Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements	Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Volonté de fer
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	Solitaire ou paire	Solitaire ou nid (1 pourfendeur, 2–4 adultes, 2–4 jeunes, 3–5 larves)	Solitaire ou nid (1 pourfendeur, 4–6 adultes, 3–10 jeunes, 3–10 larves)
Facteur de puissance :	8	11	13
Trésor :	normal	normal (x2)	normal (x3)
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Puissance possible :	13–18 DV (taille M), 19–24 DV (taille G)	16–24 DV (taille G), 25–32 DV (taille TG)	19–30 DV (taille G), 31–36 DV (taille TG)

maintient la cohésion de l'ensemble de la communauté kython La plupart restent toujours à ce stade. Certains se développent encore et se spécialisent, la plupart devenant des empaleurs, quelques-uns se transformant en pourfendeur, et d'autres, les plus rares, atteignant le stade de sicarius rex.

Combat

La morsure du kython adulte est toujours venimeuse, bien que son effet soit différent de celle des jeunes.

Arme kython (Ext). Chaque adulte a 30 % de chances de posséder une arme kython.

Venin (Ext). Morsure, Vig, DD 18 ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d6 points de For

EMPALEUR

Les empaleurs ne diffèrent guère des adultes normaux, bien qu'ils soient plus minces et fins. La paume de leurs pattes griffues est dotée d'une épine rétractable en os.

Les empaleurs sont les assassins des kythons, rapides, discrets et rusés. Quand on ne leur désigne aucune victime (un intrus dans le nid, ou un individu qui a été décrété ennemi par un pourfendeur ou un sicarius rex), ces créatures se reposent. Ils n'ont jamais le rôle de gardes.

Combat

La morsure d'un empaleur est empoisonnée, mais sa tactique favorite consiste à charger, avec ses épines sorties et prêtes à empaler l'adversaire.

Charge (Ext). Quand un empaleur charge avec ses épines sorties et pointées en avant, il inflige 6d6+8 points de dégâts.

Arme kython (Ext). Chaque empaleur a 50 % de chances de posséder une arme kython.

Poison (Ext). Morsure, Vig, DD 19 ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

Compétences. Les empaleurs bénéficient d'un bonus de +8 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion.

POURFENDEUR

Les pourfendeurs adoptent une forme très différente de celle des kythons adultes. D'une certaine manière, ils semblent régresser vers le stade de larve. Ils n'ont pas de jambes et regagnent la longue queue à aiguillon, qui forme désormais l'essentiel de leur corps, semblable à celui d'un serpent.

Les pourfendeurs étaient les maîtres de la plupart des nids de kythons jusqu'à l'apparition des sicarius rex. Ils sont brutaux et sauvages, et semblent prendre plus de plaisir à tuer que leurs congénères inférieurs, qui semblent relativement dépourvus d'émotions.

Combat

Le dard et la morsure du pourfendeur inoculent un violent poison, et la créature est dotée de pouvoirs étranges.

Constriction (Ext). En réussissant un jet de lutte, un pourfendeur peut écraser un adversaire qu'il a agrippé, infligeant 2d8+10 points de dégâts contondants.

Étreinte (Ext). Quand un pourfendeur touche un adversaire de taille M ou moins avec un coup de queue, il inflige les dégâts normaux, puis tente d'agripper l'adversaire au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité (bonus de lutte de +22). S'il touche avec son coup de queue, il peut utiliser sa constriction dans le même round. Le pourfendeur peut continuer la lutte normalement, ou simplement utiliser sa queue pour maintenir l'ennemi (malus de –20 au jet de lutte, mais le pourfendeur n'est pas considéré comme agrippé). Dans tous les cas, chaque jet de lutte réussi durant des rounds successifs inflige automatiquement les dégâts de queue et de constriction.

Arme kython (Ext). Chaque pourfendeur a 90 % de chances de posséder une arme kython. S'il en a une, il a 10 % de chances d'en avoir une seconde.

Venin (Ext). Morsure, Vig, DD 21 ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.

Aura perturbatrice (Sur). Si un pourfendeur décide de réduire la portée de sa vision aveugle à 9 mètres, il inflige à toutes les créatures étrangères à sa race un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence. Tous les sorts lancés dans cette zone ont 10 % de chances d'être perturbés et d'échouer (on effectue un jet de chances d'échec pour les sorts profanes séparément). L'aura perturbatrice peut être déclenchée en même temps que la défense améliorée, mais le pourfendeur peut les activer séparément.

Défense améliorée (Sur). Si un pourfendeur décide de réduire la portée de sa vision aveugle à 9 mètres, il bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la classe d'armure et d'une résistance à la magie de 20. La défense améliorée peut être déclenchée en même temps que l'aura perturbatrice, mais le pourfendeur peut les activer séparément.

SICARIUS REX

Les sicarius rex ressemblent aux kythons adultes, mais ils sont bien plus grands et robustes, mesurant environ 3,60 mètres de haut. Ils ont une allure presque royale, même s'ils restent des bêtes sauvages.

Dernier développement de la race kython, le sicarius rex règne sur tous les kythons inférieurs. Les sicarius rex sont des créatures désagréables qui ont soif de combats. Il arrive qu'un sicarius rex parte seul tuer des étrangers à la race, mais on le trouve généralement dans le nid, entouré de gardes et de serviteurs.

Combat

La morsure du sicarius rex inocule un poison violent. Il peut aussi projeter du venin et dispose d'étranges pouvoirs. Il préfère combattre à distance aussi longtemps que possible.

Arme kython (Ext). Chaque sicarius rex possède automatiquement une arme kython et a 40 % de chances d'en porter une seconde.

Venin (Ext). Morsure, Vig, DD 24 ; dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force.

Jet de venin (Ext). Au lieu de mordre, un sicarius rex peut projeter un jet de venin jusqu'à 9 mètres en tant qu'attaque de contact à distance.

Aura perturbatrice (Sur). Si un sicarius rex décide de réduire la portée de sa vision aveugle à 9 mètres, il inflige à toutes les créatures étrangères à sa race un malus de moral de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence. Tous les sorts lancés dans cette zone ont 20 % de chances d'être perturbés et d'échouer (on effectue un jet de chances d'échec pour les sorts profanes séparément). L'aura perturbatrice peut être déclenchée en même temps que la défense améliorée, mais le sicarius rex peut les activer séparément.

Défense améliorée (Sur). Si un sicarius rex décide de réduire la portée de sa vision aveugle à 9 mètres, il bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la classe d'armure et d'une résistance à la magie de 25. La défense améliorée peut être déclenchée en même temps que l'aura perturbatrice, mais le sicarius rex peut les activer séparément.



NÉCROPHAGE ABJECT

Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 12d12 (78 pv)
Initiative : +6
Vitesse de deplacement : 9 m
CA : 18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16
Attaques : 2 griffes (+10 corps à corps), morsure (+5 corps à corps) et morsure des tentacules (+5 corps à corps)
Dégâts : griffes 1d6+4, morsure 1d8+2, morsure des tentacules 1d6+2 et maladie
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m (3 m avec les tentacules)
Attaques spéciales : *concentration d'énergie négative*, maladie, absorption d'énergie, étreinte
Particularités : création de rejetons, mort-vivant
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +9
Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con –, Int 17, Sag 12, Cha 14
Compétences : Connaissance (mystères) +16, Déplacement silencieux +25, Détection +14, Discrétion +15, Escalade +12, Perception auditive +16
Dons : Attaques réflexes, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, bande (3–7), ou meute (3–7 plus 5–10 nécrophages)
Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

Les nécrophages abjects sont des morts-vivants, les restes de ceux qui se sont plongés trop profondément dans les abysses des arts maléfiques. Ils ressemblent à des nécrophages : des yeux où brûle la malveillance, des dents effilées comme des aiguilles et une peau de cuir desséché. Le torse d'un nécrophage abject se déchire lorsqu'il revient d'entre les morts, laissant apparaître ses intestins séchés et caoutchouteux. Ces entrailles fonctionnent comme des tentacules, se contorsionnant hors de cette plaie béante. Chacun est terminé par une bouche vicieuse suintante de bile.

Ces mort-vivants hantent les cimetières et les nécropoles, mais on peut aussi les trouver dans des bibliothèques antiques et dans les caves secrètes des guildes de magiciens.

Les nécrophages abjects ne conservent aucun des pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.



COMBAT

Le nécrophage abject se fie à son pouvoir magique de *concentration d'énergie négative* et n'en arrive au corps à corps qu'en dernier recours. S'il tue un humanoïde qui devient un rejeton, il bat en retraite jusqu'à ce que le rejeton soit formé. Il revient ensuite à l'assaut avec son nouvel allié.

***Concentration d'énergie négative* (Mag).** Une fois tous les deux rounds, un nécrophage abject peut canaliser l'énergie négative dont il est imprégné en un rayon d'énergie noire et glaciale de 1,50 mètre de large et de 9 mètres de long. Tous les individus présents dans la zone subissent 8d8 points de dégâts (Réflexes, DD 18, 1/2 dégâts).

Maladie (Ext). Toute créature touchée par les tentacules intestinaux doit effectuer un jet de Vigueur (DD 16) pour éviter de contracter l'apathie sensorielle. La période d'incubation est de 1 journée et la victime de la maladie devient incapable de voir les créatures vivantes (cf. *Maladie* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature vivante touchée par l'une des attaques naturelles d'un nécrophage abject gagne deux niveaux négatifs. À chaque niveau négatif conféré, le nécrophage abject regagne 5 points de vie. Si ces points de vie récupérés dépassent le nombre de points de dégâts qu'il a subis, l'excédent prend la forme de points de vie temporaires. Si le niveau négatif n'a pas été retiré (avec un sort comme *restauration*) avant 24 heures, l'adversaire qui l'a subi doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour s'en débarrasser. En cas d'échec, le niveau de l'adversaire (ou son nombre de Dés de Vie) est réduit de un point.

Étreinte (Ext). Quand un nécrophage abject touche un adversaire de taille M ou moins avec une attaque de griffes, il inflige les dégâts normaux, puis tente d'agripper l'adversaire au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité (bonus de lutte de +10). S'il touche avec une griffe, il touche automatiquement avec une morsure de tentacule au tour suivant. Le nécrophage abject peut continuer la lutte normalement, ou simplement utiliser ses griffes pour maintenir l'ennemi (malus de –20 au jet de lutte, mais le nécrophage abject n'est pas considéré comme agrippé). Dans tous les cas, chaque jet de lutte réussi durant des rounds successifs inflige automatiquement les dégâts de griffes et de morsure de tentacule.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par un nécrophage abject devient un nécrophage en 1d4 rounds. Ces nécrophages sont aux ordres du nécrophage abject qui les a créés et restent ses esclaves jusqu'à ce qu'il soit détruit. Ils ne possèdent aucun des pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Mort-vivant. Immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, les affaiblissements temporaires et diminutions permanentes de caractéristique, et l'absorption d'énergie. L'énergie négative le guérit. Immunisé contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruit à

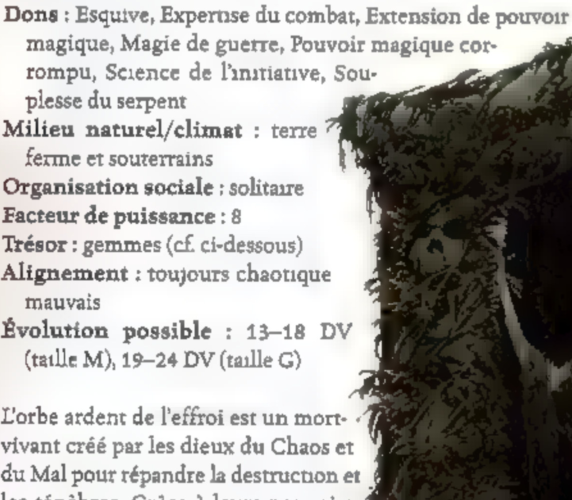
0 point de vie ou moins. Vision dans le noir (18 mètres). Ne peut pas être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante

Compétences. Un nécrophage abject bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Déplacement silencieux.

ORBE ARDENT DE L'EFFROI

Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 12d12 (78 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 22 (+2 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 20
Attaques : 2 griffes (+9 corps à corps)
Dégâts : griffes 1d4+3
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *orbe de l'effroi, orbe ardent*, pouvoir magiques
Particularités : immunités, détournement des sorts, résistance au renvoi des morts-vivants +4, mort-vivant
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +11
Caractéristiques : For 17, Dex 14, Con –, Int 18, Sag 17, Cha 19
Compétences : Concentration +18, Connaissances (mystères) +14, Déplacement silencieux +14, Détection +14, Escalade +8, Perception auditive +15
Dons : Esquive, Expertise du combat, Extension de pouvoir magique, Magie de guerre, Pouvoir magique corrompu, Science de l'initiative, Souplesse du serpent
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 8
Trésor : gemmes (cf. ci-dessous)
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 13–18 DV (taille M), 19–24 DV (taille G)

L'orbe ardent de l'effroi est un mort-vivant créé par les dieux du Chaos et du Mal pour répandre la destruction et les ténèbres. Grâce à leurs pouvoirs divins maléfiques, ces dieux prennent l'âme d'un dément chaotique mauvais et lui donnent la forme d'un squelette animé pour errer dans le monde et accomplir leurs desseins. Lâché parmi les mortels, l'orbe ardent de l'effroi exige que tous ceux qui croisent son chemin se vouent au mal sous peine d'être tués. Par exemple, un orbe peut rencontrer un couple dans la forêt, et menacer de tuer les deux amants si la femme ne tue pas immédiatement son compagnon. Si elle obtempère, l'orbe l'abandonne à son désarroi et à sa peine. Sinon, il fait de son mieux pour mettre sa menace à exécution.


BS

Drapé d'une cape à capuchon en guenilles, un orbe ardent de l'effroi est une figure squelettique dont les yeux sont remplacés par des gemmes, une rouge et une noire. Chacune vaut 2 000 po, mais n'a aucun pouvoir magique une fois l'orbe détruit. Quand on le rencontre pour la première fois, le crâne de la créature est voilé par son capuchon. L'orbe le relève d'une main d'os pour utiliser le pouvoir de ses yeux.

COMBAT

Un orbe ardent de l'effroi utilise si rarement ses griffes que peu d'individus réalisent qu'il en a. Il préfère user de ses pouvoirs magiques et fuir s'ils s'avèrent insuffisants pour anéantir ses ennemis.

***Orbe de l'effroi* (Mag).** Une fois par round, au prix d'une action libre, un orbe ardent de l'effroi peut reproduire l'effet d'un sort de *terreur* à l'aide de son joyau optique noir. Niveau de lanceur de sorts : 15 (Volonté, DD 17, annule).

***Orbe ardent* (Mag).** Une fois tous les trois rounds, au prix d'une action simple, un orbe ardent de l'effroi peut lancer une *boule de feu* à l'aide de son œil rouge. Niveau de lanceur de sorts : 15 (Réflexes, DD 13, 1/2). La *boule de feu* inflige 10d6 points de dégâts de feu, plus la moitié de ce total si elle est étendue. Si la *boule de feu* est corrompue, la moitié des dégâts sont des dégâts impies qui affectent même les créatures immunisées contre le feu

Pouvoirs magiques. *Détection de la Loi, détection de pensées, détection du Bien* et *vision lucide* (sort divin), à volonté ; *forme éthérée*, 2 fois par jour. Ces pouvoirs sont lancés comme par un jeteur de sorts de niveau 15 (DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort)

Immunités (Ext). Un orbe ardent de l'effroi est immunisé contre le froid. Comme il n'a ni chair ni organes internes, il ne subit que la moitié des dégâts perforants et tranchants.

Détournement des sorts (Sur). Tous les sorts affectant la vision (comme *cécité* ou *mot de pouvoir aveuglant*) lancés sur l'orbe sont renvoyés au lanceur de sorts (comme avec le sort *renvoi des sorts*), qui doit effectuer un jet de sauvegarde contre les effets de ceux-ci

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Un orbe ardent de l'effroi est considéré comme un mort-vivant ayant 16 DV en ce qui concerne les tentatives de renvoi, intimidation, contrôle et augmentation du moral.

Mort-vivant. Immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, les affaiblissements temporaires ou diminutions permanentes de caractéristique et l'absorption d'énergie. L'énergie négative le guérit. Immunisé contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruit à 0 points de vie ou moins. Vision dans le noir (18 mètres). Ne peut pas être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

VAATH

Extérieur de taille G
Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)
Initiative : +8
Vitesse de déplacement : 12 m
CA : 22 (–1 taille, +4 Dex, +9 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 18
Attaques : 2 griffes (+8 corps à corps) et morsure (+3 corps à corps)
Dégâts : griffes 1d6+3, morsure 1d8+1 plus venin
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : tentacule dévoreur, étreinte, venin, communion sanguinaire
Particularités : RD (10/+1), odorat, RM 16
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +7, Vol +7
Caractéristiques : For 17, Dex 18, Con 14, Int 16, Sag 14, Cha 13
Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +13, Escalade +12, Fouille +9, Intimidation +10, Perception auditive +13, Saut +12, Sens de la nature +9
Dons : Science de l'initiative, Vigilance
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (3–8)
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 7–13 DV (taille G), 14–7 DV (taille TG)

Issus du plan maléfique connu sous le nom de Carcères, le vaath est une créature au sadisme absolu, qui se délecte de la souffrance physique et émotionnelle. Contrairement à certains Extérieurs, il ne se nourrit pas de douleur, mais se plaît simplement à l'infliger. S'il le peut, le vaath donne à sa proie le temps de réaliser qu'elle va mourir. L'angoisse est bien plus gratifiante que la simple agonie physique.

Chasseurs nés, les vaaths sont fait pour la vitesse et sont d'excellents pisteurs. Ils sont dotés d'une intelligence malveillante et d'un sens tactique des plus sournois, tendant des embuscades et des pièges pour leurs victimes, bien à l'avance.

Horrible hybride d'insecte et de reptile, le vaath a un corps allongé couvert d'écailles sombres. Une carapace brune et dure, ornée d'épines, protège sa tête. Ses longues dents blanches dégoulinent de salive venimeuse. Ses yeux, fentes étroites, sont toujours à l'affût sous leur carapace hérissée de piquants. Un long appendice jaillit d'un orifice situé au-dessus de sa gueule, terminé par une petite bouche en forme de sphincter.

Les vaaths parlent l'infernal et l'abyssal. Ils servent parfois à divertir la cour de quelques démons puissants, à moins qu'on n'en fasse des « chiens de chasse ». Mais même le plus puissant des démons peut craindre qu'une meute de vaaths ne se retourne contre lui.

COMBAT

Les vaaths tentent d'agripper ou de paralyser leur adversaire avant d'utiliser leur tentacule dévoreur. Tuer un ennemi rapidement serait un gâchis, et les vaaths tentent de l'éviter à tout prix. Leur désir de chasser et de tuer l'emporte même sur leur instinct de survie.

Tentacule dévoreur (Ext). Si le vaath a réduit la Dextérité de sa proie à 0 ou a réussi à l'agripper, son tentacule dévoreur pénètre la chair de sa victime. La minuscule gueule se creuse un chemin en dévorant la chair de la proie, infligeant 1d6 points de dégâts par round. Après avoir creusé pendant 1d4+1 rounds, le tentacule atteint un organe vital. À moins que le vaath ne soit tué, ou que la victime ne reçoive des soins, la mort survient en 1d6+4 minutes. La plupart des victimes survivent assez longtemps pour voir leurs propres entrailles et leurs organes disparaître dans la gueule vorace du vaath.

Étreinte (Ext). Quand un vaath touche un adversaire de taille M ou moins avec un coup de griffes, il inflige les dégâts normaux, puis tente d'agripper l'adversaire au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité (bonus de lutte de +13). S'il touche avec un coup de griffes, il peut aussi utiliser son tentacule dévoreur. Le vaath peut continuer la lutte normalement, ou simplement utiliser sa queue pour maintenir l'ennemi (malus de –20 au jet de lutte, mais le vaath n'est pas considéré comme agrippé). Dans tous les cas, chaque jet de lutte réussi durant des rounds successifs inflige automatiquement les dégâts de griffes.

Venin (Ext). La morsure du vaath est venimeuse (Vig, DD 15) et destinée à rendre sa proie incapable d'agir afin que le monstre puisse la tourmenter avant qu'elle ne meure. Les dégâts initiaux et secondaires sont les mêmes (affaiblissement temporaire de 2d6 points de Dextérité).

Communion sanguinaire (Sur). Le seul pouvoir surnaturel du vaath entre en jeu quand son appendice s'est frayé un chemin dans les chairs de sa victime. Quand le vaath commence à savourer la chair et les organes de sa proie, il transmet télépathiquement ses sensations gustatives (et la délectation qu'elles lui procurent) à toutes les créatures situées dans un rayon de 6 mètres, y compris sa victime. Toutes ont le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD 14) contre cette attaque mentale. Celles qui échouent subissent une diminution permanente de 1 point de Sagesse en raison du traumatisme mental qu'inflige le festin. Les victimes qui échouent au jet de Volonté subissent une diminution permanente de 1d6 points de Sagesse, si elles survivent. Les créatures qui se nourrissent régulièrement du type de créature en train de se faire dévorer sont immunisées contre cet effet. Cependant, aucune créature, fût-ce un vaath, n'est immunisé contre l'expérience traumatisante qui consiste à goûter ses propres entrailles.

Odorat (Ext). Un vaath peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent ou les pister à l'odeur.

CRÉATURE CADAVÉRIQUE

Tous les cadavres revenus d'entre les morts ne sont pas des zombis débraillés qui se meuvent au ralenti. Certains conservent leur intellect et leurs pouvoirs. Accompagnées de la puanteur de la mort, la chair de ces créatures durcit et devient friable, mais conserve une grande force. Les prêtres cadavériques adorent toujours leurs sombres divinités. Les guerriers cadavériques manient avec talent de puissantes armes. Les orbites creuses des tyrannœils cadavériques projettent toujours de mortels rayons.

Les créatures cadavériques ne sont pas le simple résultat d'un sort d'*animation des morts*, mais pourraient naître d'un sort de *création de mort-vivant* ou de *création de mort-vivant dominant*, en qualité de morts-vivants au nombre de dés de vie équivalent.

CRÉATION DE CRÉATURE CADAVÉRIQUE

L'archétype « cadavérique » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (appelée ci-après « créature de base »), à l'exception des morts-vivants, des créatures artificielles et des plantes. Son type devient automatiquement mort-vivant. Elle conserve tous les modificateurs de type et sous-type s'il y a lieu.

La créature cadavérique conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Dés de vie. Deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. Les créatures cadavériques ailées peuvent toujours voler. Toutefois, leur manœuvrabilité devient déplorable.

CA. Le bonus d'armure naturelle dépend de la taille de la créature cadavérique.

Taille	Bonus	Taille	Bonus
Taille TP ou inférieure	+0	Taille TG	+4
Taille P	+1	Taille Gig	+6
Taille M	+2	Taille C	+11
Taille G	+3		

La créature cadavérique conserve le bonus d'armure naturelle de la créature de base s'il est supérieur.

Attaques. Une créature cadavérique conserve toutes les attaques naturelles de la créature de base et sait manier les mêmes armes. Elle gagne également une attaque de coup. Le bonus de base à l'attaque de la créature de base ne change pas.

Dégâts. Les armes naturelles et artificielles infligent les dégâts normaux. Les dégâts infligés par un coup dépendent de la taille de la créature. En ce qui concerne les bonus de Force appliqués aux dégâts, un coup est considéré comme une attaque à deux mains.

Taille	Dégâts	Taille	Dégâts
Taille I	1	Taille G	1d8
Taille Min	1d2	Taille TG	2d6
Taille TP	1d3	Taille Gig	2d8
Taille P	1d4	Taille C	4d6
Taille M	1d6		

Utilisez les dégâts de coup de la créature de base s'ils sont supérieurs.

Particularités. Comme la créature de base. De plus, toutes les créatures cadavériques gagnent une vision dans le noir (18 mètres) et les particularités des morts-vivants.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base, modifiés par les ajustements aux caractéristiques.

Caractéristiques. Ajustez celles de la créature de base comme suit : For +4, Dex –2, Con –, Int +0, Sag +0, Cha +0.

Compétences. Comme la créature de base, modifiées par les ajustements aux caractéristiques.

Facteur de puissance. Comme la créature de base plus 1

Alignement. Toujours mauvais.

EXEMPLE DE CRÉATURE CADAVÉRIQUE

Créature de base : barbare humain de niveau 3

Barbare cadavérique

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 3d12 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 15 (+1 Dex, +2 naturelle, +2 armure de cuir), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaques : *grande hache* +1 (+10 corps à corps) ou coup (+9 corps à corps)

Dégâts : *grande hache* +1 1d12+10/x3, coup 1d6+9

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), rage de berserker 1 fois/jour, mort-vivant, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 22, Dex 13, Con –, Int 10, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +2, Intimidation +5, Natation +10, Perception auditive +7, Saut +8, Sens de l'orientation +7, Sens de la nature +6

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains

Milieu naturel/climat : tous

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Cette créature cadavérique erre sans but, détruisant tout sur son passage.

Combat

Simple et direct, le barbare cadavérique charge dans la mêlée, entrant immédiatement en rage

Rage (Ext). Les modifications suivantes sont appliquées tant que le barbare cadavérique est enragé : CA 13, contact 9, pris au dépourvu 13 ; Att +12 corps à corps (1d12+13/x3, *grande hache* +1) ou +11 corps à corps (1d6+12, coup) ; JS Vol +4 , For 26 , Natation +12, Saut +10. Sa rage dure 3 rounds, et en tant que mort-vivant, il n'est pas fatigué par la suite

Mort-vivant. Immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, les affaiblissements temporaires et les diminutions permanentes de caractéristique, et l'absorption d'énergie L'énergie négative le guérit. Immunisé contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruit à 0 point de vie ou moins. Vision dans le noir (18 mètres). Ne peut pas être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

Possessions. Armure de cuir, *grande hache* +1.

CRÉATURE CORROMPUE

La puissance du mal, une fois libérée, peut altérer de manière horrible n'importe quel aspect du monde physique, et les êtres vivants n'y font pas exception. Perverties par la malveillance, les créatures corrompues prennent une apparence hideuse, et gagnent des pouvoirs maléfiques et de sinistres desseins.

Les créatures corrompues ont toutes un aspect unique, chacune réagissant à la source du mal d'une manière différente

La plupart ont un aspect perverti et difforme (souvent asymétrique), une peau tachée et décolorée et des yeux rougeoyants. Même si l'on serait tenté de les confondre avec des créatures fiélones ou des demi-fiélons, les créatures corrompues ont généralement une apparence plus disgracieuse.

CRÉATION D'UNE CRÉATURE CORROMPUE

L'archétype « corrompu » peut être ajouté à n'importe quelle créature dotée d'un corps physique (appelée ci-après « créature de base »), à l'exception des Extérieurs. Le type de la créature devient immédiatement aberration.

La créature corrompue conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit

CA. La chair des créatures corrompues devient plus dure et résistante. Ajoutez +4 au bonus d'armure naturelle de la créature si elle est de taille G ou plus petite. Si elle est de taille TG ou plus, ajoutez +8.

Dégâts. Les griffes de la créature corrompue s'allongent, ses dents se multiplient et ses muscles se durcissent. Le type de dé utilisé pour les dégâts infligés par les attaques naturelles de la créature passe au niveau supérieur : 1d6 devient 1d8, 1d8 devient 2d6, etc., comme si la créature avait une catégorie de taille de plus.

Particularités. Une créature corrompue conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne aussi une vision dans le noir (18 mètres), ainsi que l'immunité contre l'acide. Elle gagne également les particularités décrites ci-dessous.

Réduction des dégâts (Ext). Les créatures corrompues gagnent une réduction de dégâts selon leurs dés de vie.

Dés de Vie	Réduction des dégâts
1–3	–
4–7	5/+1
8–11	5/+2
12+	10/+3

Si la créature de base dispose déjà d'une réduction des dégâts, on conserve la meilleure des deux valeurs.

Attaque destructrice (Sur). La créature corrompue inflige des dégâts maléfiques supplémentaires (cf. Chapitre 2) quand elle touche des créatures vivantes et tangibles, mais qui ne sont ni corrompues ni du type Extérieur. Le total de dégâts maléfiques infligés est égal à la moitié du total de dés de vie de la créature (maximum 20 points de dégâts). Par exemple, un ver des glaces corrompu doté de 14 DV inflige 7 points de dégâts maléfiques supplémentaires sur une morsure.

Pouvoir amélioré (Sur). Les jets de sauvegarde contre toutes les attaques spéciales de la créature corrompue voient leur ND augmenter de +4.

Guérison accélérée (Ext). À chaque round, une créature corrompue guérit un nombre de points de dégâts égal à la moitié de ses dés de vie (maximum de 10 points guéris de cette manière). Si la créature de base dispose déjà de la guérison accélérée, utilisez la plus avantageuse des deux valeurs.

Caractéristiques. Adaptez celles de la créature de base comme suit : For +4, Dex –2, Con +4, Int +0, Sag –2, Cha –2.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base +1. De 4 à 7 DV, comme la créature de base +2. À partir de 8 DV, comme la creature de base +3.

Alignement. Toujours mauvais.

EXEMPLE DE CRÉATURE CORROMPUE

Créature de base : loup
Loup corrompu
Aberration de taille M
Dés de vie : 2d8+8 (17 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 15 m
CA : 17 (+1 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16
Attaques : morsure (+4 corps à corps)
Dégâts : morsure 1d8+4 plus 1 maléfique
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : croc-en-jambe
Particularités : immunité contre l'acide, vision dans le noir (18 m), attaque destructrice, pouvoir amélioré, guérison accélérée (1), vision nocturne, odorat
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +0
Caractéristiques : For 17, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 10, Cha 4
Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +5
Dons : Botte secrète (morsure)
Milieu naturel/climat : forêt, collines, plaines et montagnes
Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (7–16)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : neutre mauvais
Évolution possible : 3 DV (taille M), 4–5 DV (taille G)

Combat

La tactique favorite d'une meute consiste à envoyer quelques-uns de ses membres attaquer de front, tandis que les autres prennent la proie à revers.

Attaque destructrice (Sur). Un loup corrompu inflige 1 point de dégâts maléfiques quand il touche des créatures vivantes et tangibles, mais qui ne sont pas corrompues ni du type Extérieur.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup corrompu parvenant à mordre son adversaire peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe. Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part et ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

Guérison accélérée (Ext). Un loup corrompu régénère 1 point de vie par round. La guérison accélérée ne restaure pas les points perdus à cause de la faim, de la soif ou de l'asphyxie, et ne permet pas au loup de faire repousser ou de recoller un membre coupé.

Odorat (Ext). Un loup corrompu peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent ou les pister à l'odeur

Compétences. Un loup corrompu bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Sens de la nature quand il suit une piste à l'odeur

CRÉATURE D'OS

Certaines créatures qui reviennent d'entre les morts en tant que squelettes conservent leur intellect et leurs pouvoirs. Les guerriers d'os portent des armes mortelles et cliquètent dans leur armure ancienne. Les ensorceleurs d'os lancent des sorts terrifiants et sont souvent pris pour des liches. Les wivernes d'os à la queue squelettique et empoisonnée assombrissent les cieux.

Les créatures d'os ne sont pas le simple résultat d'un sort d'*animation des morts*, mais pourraient naître d'un sort de *création de*

mort-vivant ou de *création de mort-vivant dominant*, en qualité de morts-vivants au nombre de dés de vie équivalent.

CRÉATION DE CRÉATURE D'OS

L'archétype « d'os » peut être ajouté à n'importe quelle créature (appelée ci-après « créature de base ») tangible, qui n'est pas un mort-vivant, mais qui est dotée d'un squelette. Son type devient automatiquement mort-vivant. Elle conserve tous les modificateurs de type et sous-type s'il y a lieu.

La créature d'os conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Dés de vie. Deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. Les créatures d'os ailées peuvent toujours voler. Toutefois, elles volent désormais par magie, comme avec le sort *vol*, mais en exploitant la vitesse de déplacement en vol de la créature d'origine.

CA. Le bonus d'armure naturelle dépend de la taille de la créature d'os.

Taille	Bonus	Taille	Bonus
Taille TP ou inférieure	+0	Taille TG	+4
Taille P	+1	Taille Gig	+6
Taille M	+2	Taille C	+10
Taille G	+3		

Attaques. Une créature d'os conserve toutes les attaques naturelles de la créature de base et sait manier les mêmes armes, à l'exception des attaques qui nécessitent de posséder une enveloppe de chair (comme l'attaque de tentacule d'un flagelleur mental). Une créature dotée de mains gagne une attaque de griffes par main : une créature d'os peut frapper avec toutes ses griffes en exploitant son bonus d'attaque maximal. Si la créature disposait déjà d'attaques de griffes avec ses mains, utilisez ses valeurs originales d'attaque et de dégâts si elles sont meilleures. Le bonus de base à l'attaque de la créature de base ne change pas.

Dégâts. Les armes naturelles et artificielles infligent les dégâts normaux. Les dégâts infligés par une attaque de griffes dépendent de la taille de la créature.

Taille	Dégâts	Taille	Dégâts
Taille Min ou I	1	Taille G	1d6
Taille TP	1d2	Taille TG	2d4
Taille P	1d3	Taille Gig	2d6
Taille M	1d4	Taille C	2d8

Utilisez les dégâts de griffes de la créature de base s'ils sont supérieurs.

Particularités. Comme la créature de base. De plus, toutes les créatures d'os gagnent une vision dans le noir (18 mètres), les particularités des morts-vivants et diverses immunités.

Immunités (Ext). Les créatures d'os sont immunisées contre le froid. Comme elles n'ont ni chair ni organes internes, elles ne subissent que la moitié des dégâts des armes perforantes et tranchantes.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base, modifiés par les ajustements aux caractéristiques.

Caractéristiques. Ajustez celles de la créature de base comme suit : For +0, Dex +4, Con –, Int +0, Sag +0, Cha +0.

Compétences. Comme la créature de base, modifiées par les ajustements aux caractéristiques.

Dons. Comme la créature de base. La créature d'os gagne également le don Botte secrète avec l'une des armes de son choix.

EXEMPLE DE CRÉATURE D'OS

Créature de base : roublard gobelours de niveau 5
Gobelours d'os
Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 8d12 (52 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 21 (+5 Dex, +2 naturelle, +3 armure de cuir clouté de maître, +1 rondache en acier de maître), contact 15, pris au dépourvu 21
Attaques : *épée courte* +1 (+12 corps à corps), ou 2 griffes (+9 corps à corps)
Dégâts : *épée courte* +1 1d6+4/19–20, griffes 1d4+4
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)
Particularités : vision dans le noir (18 m), esquive totale, immunités, pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), mort-vivant
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +4, Vol +3
Caractéristiques : For 19, Dex 22, Con –, Int 15, Sag 13, Cha 10
Compétences : Acrobaties +12 Bluff +7, Déplacement silencieux +12, Détection +11, Diplomatie +2, Discrétion +11, Équilibre +8, Escalade +10, Intimidation +7, Langage secret +6, Perception auditive +9, Sens de l'orientation +6, Vol à la tire +13
Dons : Botte secrète (épée courte), Vigilance, Vigueur surhumaine
Milieu naturel/climat : souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, bande (3–4), ou troupe (11–20, plus 150 % de non-combattants, plus 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 2 à 5)
Facteur de puissance : 7
Trésor : normal
Alignement : chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

Ce gobelours d'os fait de son mieux pour dissimuler sa nature de mort-vivant et continue à tendre des embuscades aux voyageurs.

COMBAT

Grâce à ses réflexes affinés, le gobelours d'os tente d'approcher discrètement ses adversaires pour porter une attaque sournoise dévastatrice.

Immunités (Ext). Un gobelours d'os est immunisé contre le froid. Comme il n'a ni chair ni organes internes, il ne subit que la moitié des dégâts des armes perforantes et tranchantes.

Mort-vivant. Immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, les affaiblissements temporaires et diminutions permanentes de caractéristique, et l'absorption d'énergie. L'énergie négative le guérit. Immunisé contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruit à 0 point de vie ou moins. Vision dans le noir (18 mètres). Ne peut pas être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

Compétences. Un gobelours d'os bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Déplacement silencieux.

Possessions. Armure de cuir clouté de maître, *épée courte* +1, rondache en acier de maître, outils de cambrioleur de qualité supérieure, 2 flasques d'acide.

Appendice : PJ maléfiques

L'incarnation de personnages mauvais tentera un jour certains joueurs. Un joueur isolé acceptera le rôle d'un espion malveillant ou d'un antihéros. Un groupe de joueurs voudra expérimenter un changement de rythme temporaire ou un style de campagne totalement différent. Le maître du donjon ne doit pas prendre une telle décision à la légère – ou du moins pas sans en apprécier toutes les implications.

UN PJ MALÉFIQUE

Lancez-vous dans cette expérience en toute connaissance de cause. La probabilité d'affrontements entre PJ augmente notablement lorsque ceux-ci sont d'alignements opposés. Cependant, ce n'est pas forcément une mauvaise chose. Il peut être très amusant de jouer un personnage qui est « dans le secret des dieux », qui travaille comme espion ou émissaire de l'ennemi.

Supposez par exemple que les PJ soient des héros déterminés à mettre un terme aux agissements d'un chevalier noir ayant l'intention de fonder une école de magie noire. Le chevalier noir charge alors l'un de ses élèves de se joindre aux héros en prétendant être leur allié pour les espionner, puis enfin les trahir. Le MD et le joueur vont préparer leur scénario à l'avance et le MD avertira le joueur qu'il est fort possible que son personnage échoue. Les autres joueurs pourraient découvrir la supercherie ou réussir dans leur entreprise malgré tous ses efforts. C'est aussi cela qui pimente le jeu.

Ou imaginez qu'un doppelganger remplace un PJ. Le MD se met alors d'accord avec le joueur qui continue à jouer son personnage, lequel est maintenant un monstre aux motivations très personnelles. Les autres personnages finiront probablement par s'en rendre compte, peut-être même finiront-ils par retrouver et sauver leur camarade.

Inversement, un joueur isolé peut souhaiter incarner un personnage mauvais aux intentions similaires à celles du reste du groupe. Les oppositions entre personnages deviendront alors probablement plus philosophiques que physiques. Les méthodes du PJ mauvais diffèrent certainement de celles des autres personnages. Si le MD estime que les joueurs apprécient cette situation, qu'ils n'en sont ni agacés ni perturbés, il peut choisir de la laisser perdurer sur toute la durée de sa campagne. Quant au joueur qui incarne le personnage mauvais, il peut décréter que son personnage trouvera sa rédemption en compagnie des héros et que son alignement finira par changer au fil du temps. De telles péripéties se transforment en formidables souvenirs de jeu, de ceux que les joueurs se remémorent pendant longtemps.

LA DÉTECTION DU MAL

Un nouveau personnage se joint au groupe et le paladin déclare : « Je détecte une présence maléfique. » Voilà qui peut anéantir le concept de personnage d'un joueur ou le projet du MD visant à implanter un sosie au sein du groupe. Il y a pourtant des moyens de contourner le problème.

- Pour commencer, tous les personnages mauvais n'ont pas une aura décelable par le sort de *détection du Mal* (ou un pouvoir magique similaire). Reportez-vous à la description du sort dans le Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs* pour plus d'informations.
- *Alignement indétectable* est un simple sort du 2ᵉ niveau qui protège de *détection du Mal*.
- *Détection faussée* et *antidétection* sont des sorts profanes qui fonctionnent également.

UN GROUPE MALÉFIQUE

Les Seigneurs Ténébreux de la Prophétie arrivèrent en ville sur leurs coursiers couleur de jais. L'un d'eux chevauchait un étalon noir démoniaque à l'haleine empestée de soufre, dont les sabots et les yeux brillaient d'un sombre feu. Tout le monde les connaissait et avait entendu parler des prédictions des anciens oracles et de l'apocalypse qu'ils annonçaient. Les volets claquèrent et les portes des échoppes furent promptement verrouillées. Les seigneurs ténébreux mirent pied à terre et s'avancèrent à grands pas vers la taverne ; malheur au patron si sa porte était fermée.

Bien que cela soit assez peu répandu, il n'est pas exceptionnel pour un groupe de joueurs d'avoir envie de renverser les rôles un moment et d'incarner des personnages mauvais. Cela n'en fait pas de mauvaises personnes ou des individus puérils pour autant. Le MD incarne des personnages non joueurs (PNJ) maléfiques tout le temps et le MD est généralement aussi mature que les autres joueurs. Pour la plupart des joueurs, ce n'est qu'une occasion de changer un peu d'atmosphère.

LES « NON-HÉROS »

En général, les joueurs désirent incarner des personnages maléfiques par rejet du modèle traditionnel du héros. Ils sont las de toujours incarner les aventuriers exemplaires qui sauvent la ville, délivrent le prince et écrasent les ignobles gobelins qui menaçaient les routes marchandes traversant les montagnes. Un personnage mauvais leur donne enfin l'occasion de faire ce qui leur chante et de dire non au maire pleurnichard qui leur demande de l'aide.

Un tel groupe de personnages peut tout de même participer à la plupart des aventures créées par le MD. Seules leurs motivations doivent changer. Ce qui les tente, c'est une récompense en monnaie sonnante et trébuchante, l'assouvissement d'une vengeance ou la satisfaction de leurs ambitions personnelles. Ils ne sont mus ni par l'altruisme ni par la pitié et ne ressentent aucune compassion pour les plus faibles.

LES ANTIHÉROS

Elric, le personnage de Michael Moorcock dans la littérature d'*heroic-fantasy*, est un excellent exemple d'antihéros. Ce personnage tragique est mauvais, mais principalement à cause de la culture délétère dont il est issu. Elric est un individu complexe, animé autant par la compassion et l'amour que par la haine et une fureur impitoyable. Ses actions sont bonnes bien que ses méthodes ne le soient pas – sans parler du terrifiant artefact démoniaque qui lui sert d'épée.

Un antihéros n'est pas foncièrement différent d'un personnage joueur traditionnel. Un antihéros apprécie les plaisirs de la vie et tempête souvent contre l'injustice. Mais un tel personnage estime généralement être au-dessus du commun des mortels. Il n'hésite pas à exercer sa vengeance comme il l'entend et son code moral est bien différent de celui d'un héros traditionnel – s'il en possède un. L'antihéros tue ceux qui se mettent en travers de son chemin ou qui osent le menacer. Il se moque de ramener les malfaiteurs dans le droit chemin et ne recherche point de salut.

Les joueurs attirés par ce type de personnage veulent faire les mêmes choses que les autres PJ, mais ils attribuent un coté vraiment sombre à la psychologie de leur personnage. D'autres apprécient le caractère imprévisible de l'antihéros : sauvera-t-il le royaume ou l'anéantira-t-il ?

LES SCÉLÉRATS IRRÉCUPÉRABLES

Certains joueurs veulent découvrir l'autre côté dans toute sa vérité. Ils veulent représenter ceux qui ourdissent de sombres machinations,

plutôt que les héros qui y réagissent. Il existe deux façons d'incarner de véritables criminels.

La première est d'en faire des tonnes. Les personnages joueurs sont les malfaiteurs qui veulent devenir les maîtres du monde. Ils peuvent même être des monstres du Mal, y compris des démons ou des morts-vivants. Ces joueurs prennent un plaisir goguenard à combattre des paladins et des prêtres d'alignement bon. Il peut même leur arriver de combattre des PNJ semblables à leurs propres personnages bons, tels qu'ils les ont joués lors de précédentes aventures. Ces immondes crapules mentent, trichent et volent pour arriver à leurs fins. La notion de moralité entre rarement en compte lors de telles campagnes, à l'exception d'une seule règle : tout est inversé. Ce qui était considéré comme bon est à présent haïssable et tout ce qui était mal devient admirable.

Les personnages joueurs peuvent commettre des actes abominables ou grotesques, mais en fin de compte rien de tout cela n'est jamais vraiment pris au sérieux. Les actes de dépravation ou les véritables infamies sont atténués ou se produisent « en coulisses ». Par exemple, un PJ maléfique pourra faire jeter un PNJ dans un cul-de-basse-fosse pour y être supplicié, mais les tortures ne seront pas jouées dans la partie. Il arrive fréquemment qu'à la fin d'une telle campagne, les joueurs se sentent bizarrement satisfaits quand les criminels qu'ils ont incarnés sont enfin punis comme ils le méritent.

La seconde manière de gérer une campagne maléfique pourrait être appelée la méthode des canailles endurcies. Ces personnages joueurs utilisent les règles et suggestions exposées dans ce livre. Cette méthode n'est pas très différente de la précédente, excepté que l'on y prend les choses plus au sérieux. Les personnages vénèrent des démons, détruisent des âmes, prennent des esclaves et partagent en partie les perversions et les toxicomanies de certains criminels PNJ. À l'évidence, la plupart des joueurs se sentent mal à l'aise dans de telles ambiances. C'est pour cette raison que le MD ne devra utiliser cette approche que si tous les joueurs sont franchement d'accord pour le faire.

LA CAMPAGNE MALÉFIQUE

Alors comment le MD va-t-il créer des aventures intéressantes pour des personnages joueurs d'alignement mauvais ? La gestion d'une campagne du Mal est-elle complètement différente de celle d'une campagne normale ?

Pas vraiment. Il n'existe aucune raison pour laquelle des PJ maléfiques ne pourraient investir des donjons, explorer les ruines de la forteresse d'un affreux nécromancien ou combattre les flagelleurs mentaux qui tentent de s'emparer de la ville. Le MD peut concocter un grand nombre d'aventures de ce style pour des personnages maléfiques, mais il devra tenir compte de quatre différences fondamentales entre une campagne maléfique et une campagne D&D classique.

Comme cela est mentionné plus haut, la plus grande différence est la motivation. Des PJ maléfiques n'auront évidemment aucun désir de venir en aide à leur prochain. Ces personnages ne font rien par bonté d'âme puisqu'ils en sont incapables.

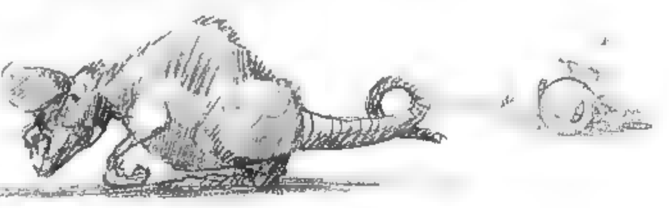
La cupidité est la motivation primordiale des PJ mauvais. Une récompense pécuniaire est la meilleure des incitations pour un tel groupe de personnages. En réalité, les PJ maléfiques sont quelquefois plus faciles à motiver que les personnages bons car ils s'interrogent rarement pour savoir si celui qui les emploie est animé de sinistres intentions. Les PJ maléfiques s'en fichent éperdument.

La vengeance est également un déclencheur important pour des personnages mauvais. Si le MD veut que les PJ maléfiques se battent contre des brigands de grand chemin, il ne leur montrera pas les ravages commis par ceux-ci sur les communautés locales. Il fera plutôt en sorte que les brigands s'attaquent aux PJ eux mêmes. Des PJ maléfiques seront prompts à se mobiliser contre un opposant qui leur a causé du tort de quelque façon que ce soit.

Peut être que la meilleure des motivations serait de demander aux joueurs ce que leurs personnages veulent vraiment. Un personnage maléfique pourrait vouloir conquérir une ville, devenir le sorcier le plus puissant d'une contrée, fonder une guilde d'assassins ou exterminer les hommes-lézards jusqu'au dernier. Il pourrait également avoir des objectifs à plus court terme : décorer son nouveau fortin avec des crânes de dragons, se procurer un exemplaire du *livre de noire vilenie* ou asservir un puissant démon pour le contraindre à assouvir tous ses caprices. Les personnages maléfiques sont gouvernés par leurs envies. Découvrez ce que sont ces envies et vous pourrez concevoir les aventures qui s'en nourriront.

Une autre différence entre les campagnes maléfiques et les campagnes plus traditionnelles réside dans ce que vous pouvez en attendre. Si vous créez un temple dans lequel des PJ mauvais luttent contre des esclavagistes troglodytes, n'espérez pas que les PJ traiteront les esclaves comme des personnages bons le feraient. Des personnages mauvais pourraient bien ne pas se préoccuper des esclaves et les abandonner à leur sort. Des personnages criminels pourraient prendre les esclaves pour leur propre profit ou rançonner leurs familles pour les relâcher.

La troisième différence est la répercussion d'une telle campagne. Des personnages mauvais commettent des actes qui ne sont pas sans conséquences. Il est fort probable que leurs actions leur attireront la colère du roi local, de la maréchaussée ou d'un ordre de chevaliers voisin qui les pourchassera pour leurs crimes. Rapidement, les endroits que les PJ considéraient comme sûrs – à savoir les villes petites ou grandes – ne le seront absolument plus. Cela signifie qu'à long terme ces personnages doivent pouvoir se suffire à eux-mêmes. Ils doivent être capables de trouver une résidence à l'écart de la civilisation normale. Ils doivent apprendre à fonctionner en dehors des cercles habituels, à se ravitailler différemment et à collecter leurs informations par de nouveaux canaux. Même s'ils se donnent beaucoup de mal pour éviter ces conséquences (en se déguisant, en maquillant leurs forfaits, etc.), le fait de dissimuler leur véritable nature demeure une dérogation aux règles d'une campagne traditionnelle.



La dernière différence majeure est la nature des relations entre individus. Les personnages mauvais ont généralement des relations assez médiocres avec les autres, que ce soit avec les PNJ qu'ils rencontrent ou plus encore entre eux. Les joueurs incarnant des PJ maléfiques exagèrent parfois l'arrogance ou l'impertinence de leur personnage. De telles attitudes les mèneront à la mort assez rapidement s'ils ont l'outrecuidance d'insulter la mauvaise personne.

Les personnages mauvais ont souvent besoin d'apprendre les limites de leur arrogance. Il peut y avoir un réel avantage à user de raffinement et de grâce en certaines occasions. Un personnage maléfique n'est pas obligatoirement une brute. Une canaille peut tout à fait se montrer sophistiquée et courtoise – quand les circonstances l'exigent. Tout cela dépend beaucoup des choix du joueur

dans le concept de son personnage, mais tous les joueurs qui décident de jouer de tels personnages devraient savoir qu'ils ont à leur disposition une palette étendue de caractères différents : crapule sophistiquée et mielleuse, brute insolente et grossière, tête pensante pleine d'arrogance, fouine intrigante, tueur silencieux et intimidant, et tant d'autres encore

De nombreuses campagnes maléfiques connaissent une conclusion brutale à cause des relations entre les différents PJ mauvais du groupe. Les personnages se retournent sans arrêt les uns contre les autres et la campagne se termine en bagarre généralisée Cela peut être amusant, mais parfois une campagne abrégée n'est pas ce que le MD et les joueurs avaient en tête. Le MD doit essayer de concevoir des situations qui encouragent les personnages de joueurs à s'unir – quel que soit leur degré d'ignominie. Et si les PJ en viennent aux mains à la fin de la campagne, eh bien c'est encore plus drôle. Après tout, c'est tout de même d'une campagne maléfique qu'il s'agit.

LE MAL CONTRE LE MAL

Ce n'est pas parce que les PJ sont mauvais qu'ils se lieront forcément d'amitié avec toutes les fripouilles qu'ils croiseront au cours de la campagne. Le contraire est plus probable. Le Mal est rarement une force monolithique réunissant toutes les factions et groupes disparates qui s'en inspirent. Il y a de fortes chances pour que les objectifs recherchés par des personnages mauvais entrent en conflit avec ceux des PNJ maléfiques qu'ils rencontreront. Quand les plans d'un ignoble malfaiteur portent finalement leurs fruits (et que les forces du Bien se mobilisent enfin pour le combattre), ce répugnant personnage a probablement dû affronter plus d'un félon pour arriver à ses fins.

On peut bâtir une campagne dans son intégralité sur les affrontements entre des PJ maléfiques et des adversaires tout aussi pernicieux Il est facile de choisir un lieu intrinsèquement corrompu – comme par exemple les ténébreuses cavernes des drows. Les PJ savent d'entrée de jeu qu'ils ne peuvent avoir confiance en personne et que personne ne peut avoir confiance en eux. La vilenie des PNJ peut même éclipser celle des PJ, ce qui est intéressant si les joueurs désirent incarner des antihéros plutôt que de véritables scélérats.

Certains joueurs, rebutés à l'idée de jouer des personnages maléfiques, peuvent y trouver leur compte s'ils combattent des ennemis complètement abjects. Il leur paraîtra peut-être plus acceptable de faire des choses abominables à des individus vraiment infâmes. Bien entendu, les joueurs qui ne se formalisent pas de tout cela seront satisfaits dans tous les cas.

LE MAL CONTRE LE BIEN

Il est quelquefois réjouissant de lancer un personnage à l'assaut des symboles du Bien. Déclarer la guerre à des lammasus, des licornes, des célestes et des paladins est une volte-face iconoclaste. Provoquer la ruine d'endroits et de gens que des personnages normaux défendraient est une occasion de vivre des aventures inhabituelles. Toutes les situations sont retournées lorsque des personnages mauvais se retrouvent face à leurs homologues bons. Le MD incarne les héros et réagit aux actes des méchants (les PJ). Les joueurs, qui sont probablement familiers des habitats, tactiques et points de vue de leurs ennemis, utilisent cette connaissance pour élaborer leurs funestes stratégies.

Dans cette situation, tout ce qui est bon devient mauvais. Tout ce qui est sacré devient répugnant. Tout ce qui incarne la vie et la santé devient dangereux – ces choses peuvent menacer et même tuer un personnage maléfique. La lumière les aveugle et les fait fuir. Ils ne trouvent d'apaisement que dans l'obscurité Le châtiment sacré du paladin et l'épée sainte maniée par le planétar représentent un réel danger pour ces PJ. Ils sont vulnérables aux choses même qui sauvèrent la vie des personnages d'alignement bon de la campagne précédente.

À mesure que les personnages bons ou neutres acquièrent des niveaux, ils deviennent les protecteurs des plus faibles. Les personnages mauvais, eux, exploitent de plus en plus les faibles à mesure qu'ils gagnent en puissance. Si les PJ deviennent les plus puissants personnages de leur ville, ils peuvent à leur guise en prendre le contrôle et soumettre ou terroriser les habitants des lieux. Les personnages et les créatures qui viennent en aide aux malheureux sont des idiots et leur altruisme n'est qu'une faiblesse à exploiter

Pour terminer, le MD tirera grand profit de monstres tels que les sylvaniens, les couatls, les lilendes et les titans. Il pourra se reposer un peu des nécromanciens et autres chevaliers noirs et incarner à la place des druides protecteurs des forêts, de loyaux protecteurs nains et, évidemment, des paladins vengeurs. Le MD pourra même se permettre de créer des hybrides insolites tels que la rarissime méduse céleste, un essaim de tyrannœils altruistes ou une ombre des roches demi-céleste (toutes exceptions à la règle, mais néanmoins possibles).

CONCLUSION

Nous l'avons déjà dit, cependant il n'est pas inutile de le répéter.

Ce livre n'est pas une glorification du Mal, mais une tentative de le définir et d'en prendre toute la mesure – et ainsi d'ouvrir de nouvelles portes pour des campagnes D&D de toutes natures. Au cours de chaque campagne, il appartient aux joueurs et au MD de décider s'ils veulent se préparer à affronter un seigneur démon ou à s'allier avec ce démon. Quelle que soit leur décision, les informations contenues dans le guide des *Chapitres Interdits* leur permettront de rendre leurs aventures encore plus réalistes et intenses.

Il paraît fort peu probable que tous les équipements, dons, classes de prestige, sorts, objets magiques et créatures décrits dans ce livre puissent être utilisés dans une unique campagne – et c'est très bien comme ça. Choisissez les éléments qui vous paraîtront les meilleurs pour enrichir votre campagne et contribuer à son atmosphère, tout en conservant à l'esprit que le principal objectif de toute campagne D&D reste le plaisir de ceux qui y participent.

BIEN S'ENTENDRE ENTRE PJ MALÉFIQUES

Deux PJ mauvais ne sont pas obligés de se colleter sous le simple prétexte qu'ils sont tous deux mauvais. Des personnages maléfiques peuvent s'unir dans un but commun ou contre un ennemi commun. Et il ne leur est pas interdit d'éprouver de l'amitié et de la respecter.

Comme les personnages bons, les personnages maléfiques intelligents savent qu'ils ont beaucoup plus de chances de réussir ensemble qu'en s'affrontant. Dans un donjon, un prêtre du Mal s'en sortira bien mieux en compagnie d'un guerrier maléfique que tout seul. Un assassin peut utilement mettre à profit la puissance de feu et les sorts d'un magicien

Index

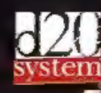


« Seuls les esprits les plus
indomptables oseront parcourir les
pensées malveillantes et les noires connaissances
que renferme cet ouvrage. Ce pernicieux traité fourmille
d'ignominies et de recommandations scandaleuses, agrémentées
de descriptions détaillées des créatures, des pratiques et des rites les
plus abjects qui soient. Le Mal imprègne chaque image,
chaque mot qu'abrite ce recueil. »

—ORCUS, PRINCE-DÉMON DES MORTS-VIVANTS

Cet ouvrage, qui est susceptible de choquer la sensibilité des plus jeunes, est destiné au jeu D&D et propose au maître du donjon un accès débridé à des ressources qui ne pourront qu'élargir l'horizon de ses campagnes. Vous y découvrirez une vision détaillée de la nature du Mal et des nombreux dilemmes que l'on rencontre dans ses méandres les plus obscurs. En plus de sorts, d'objets merveilleux et d'artefacts des plus pervers, le guide des *Chapitres interdits* fournit les descriptions et caractéristiques d'une horde de monstres, d'archidiables et de princes démons, plus abominables les uns que les autres. De quoi offrir une opposition digne de ce nom aux plus nobles héros.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon doit également disposer du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.



Spell Books



Référence : DF881610000
ISBN : 2-84785-028-7
Prix : 36 €